

PATENT ABSTRACTS OF JAPAN

(11)Publication number : 2001-286682

(43)Date of publication of application : 16.10.2001

(51)Int.Cl.

A63F 13/12
H04H 1/00
H04N 7/173

(21)Application number : 2000-102939

(71)Applicant : CASIO COMPUT CO LTD

(22)Date of filing : 05.04.2000

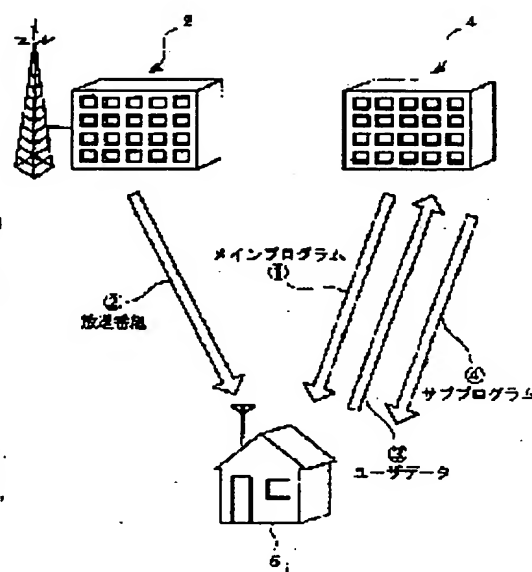
(72)Inventor : MIKUNI SHIN
OTANI YUJI

(54) NETWORK GAME SYSTEM AND METHOD FOR NETWORK GAME

(57)Abstract:

PROBLEM TO BE SOLVED: To widen a view of the world on a game and to improve the interest in the game in a network game system linked with a TV broadcasting system.

SOLUTION: A service provider 4 individually distributes a main program (1) of the game and a sub-program (4) to a user 5j and a broadcasting station 2 distributes a broadcasting program (2) corresponding to the above described game to the user 5j. Both of the distributing schedules are constituted in such a way that they are linked with each other and the view of the world of the above described game can be supplemented by the content of seeing and hearing on the broadcasting program. The service provider 4 gets a data (3) of the user from the user 5j before the sub-program 4 is distributed and the sub-program selected based on this data of the user is distributed to the user 5j. As a specified sub-program is selected and distributed to the user 5j, an unnecessary data is not distributed and it is possible to attempt to suppress network traffic and to avoid increase in capacity of memories of the terminal of the user.



LEGAL STATUS

[Date of request for examination]

[Date of sending the examiner's decision of rejection]

[Kind of final disposal of application other than the examiner's decision of rejection or application converted registration]

[Date of final disposal for application]

[Patent number]

[Date of registration]

[Number of appeal against examiner's decision of rejection]

[Date of requesting appeal against examiner's decision of rejection]

[Date of extinction of right]

(19) 日本国特許庁 (J P)

(12) 公開特許公報 (A)

(11) 特許出願公開番号

特開2001-286682

(P2001-286682A)

(43) 公開日 平成13年10月16日 (2001.10.16)

| (51) Int.Cl. ⁷ | 識別記号 | F I | テマコード* (参考) |
|---------------------------|-------|---------------|-------------|
| A 6 3 F 13/12 | | A 6 3 F 13/12 | Z 2 C 0 0 1 |
| H 0 4 H 1/00 | | H 0 4 H 1/00 | A 5 C 0 6 4 |
| H 0 4 N 7/173 | 6 4 0 | H 0 4 N 7/173 | 6 4 0 Z |

審査請求 未請求 請求項の数20 O L (全 23 頁)

(21) 出願番号 特願2000-102939(P2000-102939)

(22) 出願日 平成12年4月5日(2000.4.5)

(71) 出願人 000001443

カシオ計算機株式会社

東京都渋谷区本町1丁目6番2号

(72) 発明者 三国 伸

東京都羽村市栄町3丁目2番1号 カシオ
計算機株式会社羽村技術センター内

(72) 発明者 大谷 勇治

東京都羽村市栄町3丁目2番1号 カシオ
計算機株式会社羽村技術センター内

(74) 代理人 100096699

弁理士 鹿嶋 英實

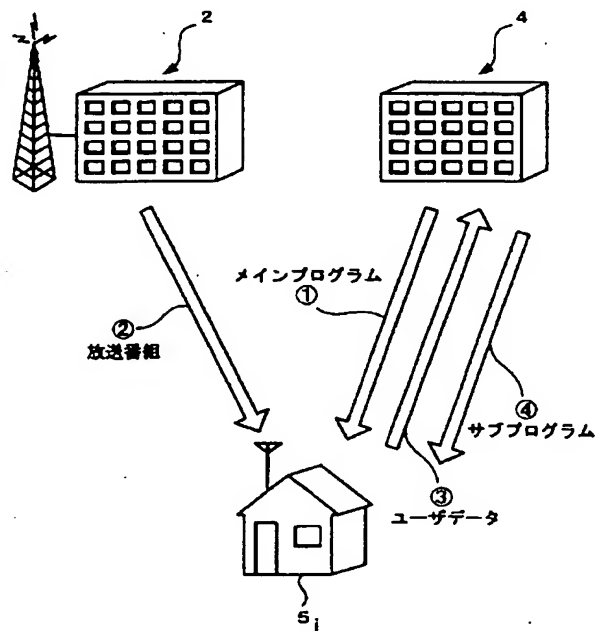
最終頁に続く

(54) 【発明の名称】 ネットワークゲームシステムおよびネットワークゲーム方法

(57) 【要約】

【課題】 テレビジョン放送システムとの連携を図ったネットワークゲームシステムにおいて、ゲームの世界観を広げゲームに対する興味性を向上させる。

【解決手段】 サービスプロバイダ4はゲームのメインプログラム①とサブプログラム④を個別にユーザ5_jに配信し、放送局2は前記ゲームに対応した放送番組②をユーザ5_jに配信する。両者の配信スケジュールは連携され、放送番組の視聴内容で前記ゲームの世界観を補完し得るように構成されている。サービスプロバイダ4はサブプログラム④の配信に先立ちユーザ5_jからユーザデータ③を入手し、このユーザデータに基づいて選択されたサブプログラムをユーザ5_jに配信する。特定のサブプログラムを選択してユーザ5_jに配信するため、不必要なデータの配信が行われず、ネットワークトラフィックの抑制とユーザ端末の記憶容量の増大回避を図ることができる。



【特許請求の範囲】

【請求項1】 ユーザ操作に応じて様々な画面変化および／または効果音変化を生じるように設計されたゲームのプログラムと前記プログラムの画面変化および／または効果音変化のすべてまたは一部を模写した内容を持つ放送番組とを制作し、

前記放送番組素材の配信スケジュールと前記プログラムの配信スケジュールとを連携させることにより、前記放送番組の視聴内容で前記ゲームの世界観を補完し得るように構成したネットワークゲームシステムにおいて、前記プログラムをユーザ共通のメインプログラムとユーザ固有の複数のサブプログラムとに分け、ユーザに対してメインプログラムおよびサブプログラムを個別に配信し得るように構成するとともに、前記サブプログラムを配信する際に配信先のユーザ情報に基づいて配信すべきサブプログラムを選択するように構成したことを特徴とするネットワークゲームシステム。

【請求項2】 ユーザ操作に応じて様々な画面変化および／または効果音変化を生じるように設計されたゲームのメインプログラムと該メインプログラムからコールされる複数のサブプログラムとを保持し、ユーザ端末からの要求に応じて前記メインプログラムまたはサブプログラムを個別に配信するプログラム配信手段と、前記ゲームの画面変化および／または効果音変化のすべてまたは一部を模写した内容を持つ放送番組素材を配信する放送番組配信手段と、

前記メインプログラムおよびサブプログラムの配信を受けてゲームを実行するとともに、当該ゲームの結果データおよび／またはユーザ固有データを送信可能なユーザ端末と、

前記ユーザ端末から送信されたゲームの結果データおよび／またはユーザ固有データに基づいて前記プログラム配信手段から配信されるサブプログラムを選択する選択手段と、

を備えたことを特徴とするネットワークゲームシステム。

【請求項3】 前記サブプログラムは、ゲームの進行に関与するデータを含むことを特徴とする請求項1または請求項2記載のネットワークゲームシステム。

【請求項4】 前記サブプログラムは、ゲームの結果データおよび／またはユーザ固有データに基づいて選択された広告情報またはユーザに有益なその他の情報を含むことを特徴とする請求項1または請求項2記載のネットワークゲームシステム。

【請求項5】 前記広告情報またはユーザに有益なその他の情報の実際のユーザ確認時間に基づいて次回に配信する広告情報またはユーザに有益なその他の情報を変更することを特徴とする請求項4記載のネットワークゲームシステム。

【請求項6】 ユーザ操作に応じて様々な画面変化および／または効果音変化を生じるように設計されたゲームのメインプログラムと該メインプログラムからコールされる複数のサブプログラムとを保持し、ユーザ端末からの要求に応じて前記メインプログラムまたはサブプログラムを個別に配信する第1工程と、

前記ゲームの画面変化および／または効果音変化のすべてまたは一部を模写した内容を持つ放送番組素材を配信する第2工程と、

前記メインプログラムおよびサブプログラムの配信を受けてゲームを実行するとともに、当該ゲームの結果データおよび／またはユーザ固有データを送信可能な第3工程と、

前記第3工程で送信されたゲームの結果データおよび／またはユーザ固有データに基づいて前記第1工程で配信されるサブプログラムを選択する第4工程と、

を含むことを特徴とするネットワークゲーム方法。

【請求項7】 ゲーム実行データをユーザーに対して配信する工程と、

前記ゲーム実行データと内容が関連付けられている動画データをユーザーに対して配信する工程と、

ユーザーから送られてくるユーザデータに基づいて、前記ゲーム実行データの実行に影響を与えるデータをユーザーに対して配信する工程とからなり、

前記工程により世界観に広がりを持たせたゲームをユーザーに提供することを可能とするネットワークゲーム配信方法。

【請求項8】 前記ゲーム実行データの実行に影響を与えるデータは、広告データまたは情報サービスデータを含むことを特徴とする請求項7記載のネットワークゲーム配信方法。

【請求項9】 ゲーム実行データをユーザーに対して配信する工程と、

前記ゲーム実行データと内容が関連付けられている動画データをユーザーに対して配信する工程と、

ユーザーから送られてくるユーザデータに基づいて、広告データまたは情報サービスデータをユーザーに対して配信する工程とからなり、

前記工程により世界観に広がりを持たせたゲームをユーザーに提供することを可能とするネットワークゲーム配信方法。

【請求項10】 前記広告データまたは情報サービスデータは、前記ゲーム実行データを受信するゲーム端末において実行されるゲーム中に盛り込まれるデータであることを特徴とする請求項9記載のネットワークゲーム配信方法。

【請求項11】 ゲーム実行データをユーザーに対して配信する工程と、

ユーザーから送られてくるユーザデータに基づいて、前記ゲーム実行データを受信するゲーム端末において実行

されるゲーム中に盛り込むための広告データまたは情報サービスデータをユーザーに対して配信する工程と、からなることを特徴とするネットワークゲーム配信方法。

【請求項12】 前記ゲーム実行データと内容が関連付けられている動画データをユーザーに対して配信する工程を含み、

前記工程により世界観に広がりを持たせたゲームをユーザーに提供することを可能とする請求項11記載のネットワークゲーム配信方法。

【請求項13】 前記ユーザデータは、ゲームの結果データ及び又はユーザ固有データを含むことを特徴とする請求項7乃至請求項12のいずれかに記載のネットワークゲーム配信方法。

【請求項14】 前記ユーザデータと所定の配信条件データとを照合し、この照合結果に基づいて前記データをユーザーに対して配信することを特徴とする請求項7乃至請求項13のいずれかに記載のネットワークゲーム配信方法。

【請求項15】 両者の内容を関連付けるために前記動画データ及びゲーム実行データを協議体により共同制作する工程を含むことを特徴とする請求項7乃至請求項14いずれかに記載のネットワークゲーム配信方法。

【請求項16】 前記ゲーム実行データ及び配信データを所定の伝送媒体を用いてユーザーに配信し、前記動画データを前記所定の伝送媒体とは異なる伝送媒体を用いてユーザーに配信することを特徴とする請求項7乃至請求項15いずれかに記載のネットワークゲーム配信方法。

【請求項17】 前記所定の伝送媒体は放送網又は可搬型記憶媒体であり、前記所定の伝送媒体とは異なる伝送媒体は通信網であることを特徴とする請求項16記載のネットワークゲーム配信方法。

【請求項18】 ゲーム実行データを受信する工程と、前記ゲーム実行データと内容が関連付けられている動画データを受信する工程と、

前記受信したゲーム実行データを実行可能に再生する工程と、

前記受信した動画データを視認可能に再生する工程と、ユーザデータを送信する工程と、

前記ユーザデータの送信により前記ゲーム実行データの実行に影響を与えるデータを受信する工程とからなり、前記工程により世界観に広がりを持ったゲームを行なうことを可能とするネットワークゲーム参加方法。

【請求項19】 ゲーム実行データを受信する工程と、前記ゲーム実行データと内容が関連付けられている動画データを受信する工程と、

前記受信したゲーム実行データを実行可能に再生する工程と、

前記受信した動画データを視認可能に再生する工程と、ユーザデータを送信する工程と、

前記ユーザデータの送信により広告データまたは情報サービスデータを受信する工程と、

前記受信した広告データまたは情報サービスデータ再生する工程とからなり、

前記工程により世界観に広がりを持ったゲームを行なうことを可能とするネットワークゲーム参加方法。

【請求項20】 ゲーム実行データを受信する工程と、前記受信したゲーム実行データを実行可能に再生する工程と、

前記受信した動画データを視認可能に再生する工程と、ユーザデータを送信する工程と、

前記ユーザデータの送信により前記ゲーム実行データを実行可能に再生した際のゲーム中に盛り込まれる広告データまたは情報サービスデータを受信する工程とからなるネットワークゲーム参加方法。

【発明の詳細な説明】

【0001】

【発明の属する技術分野】本発明は、ネットワークゲームシステムおよびネットワークゲーム方法に関し、詳しくは、テレビジョン放送システムとの連携を図ったネットワークゲームシステムおよびネットワークゲーム方法に関する。

【0002】

【従来の技術】一般に、ゲーム端末で実行されるゲームの興趣性（面白さ）は、そのゲーム内容に当然依存するが、特にロールプレイングゲームと称される仮想現実の世界で繰り広げられるストーリー性のあるゲームでは、そのストーリー展開の複雑さや予測の困難さが興趣性を高めるうえで重要なポイントになる。このため、多くのゲームデザイナーは様々な工夫を凝らしてゲームプログラムをデザインするが、かかる工夫によってもゲームデザイナーの思考枠を超える作品を作り出すことが難しく、興趣性の向上にも自ずと限界があった。また、多くのゲームプログラムはパッケージ品として店頭販売されており、いちいち店頭に出向かなければ入手できないうえ、流通の遅れにより、新作発表後、直ちに入手できないこともあった。

【0003】そこで、本件発明者らは、(a)ゲームプログラムを実行するユーザ端末と、該ユーザ端末によって適宜にアクセスされるネットワーク上のサーバとを組み合わせることで、ゲームプログラムのオンライン入手を可能にして、入手の手間の軽減と入手に要する時間ロスの極限を図るとともに、さらに、(b)前記ゲームプログラムに対応したテレビジョン放送番組素材を制作して、この放送番組素材をユーザに視聴させることにより、ゲームの世界観を拡大して興趣性の格段の向上を図ったネットワークゲームシステムを提案している（特願2000-55357号／平成12年3月1日）。

【0004】

【発明が解決しようとする課題】しかしながら、上記提

案のネットワークゲームシステムにあつては、テレビジョン放送システムとの連携によってゲームの世界観を広げゲームに対する興趣性の格段の向上を図ることができる点で有益であるものの、ネットワーク上のサーバからユーザ端末へゲームプログラムそのものをダウンロードする構成となっていたため、特に大規模なゲームプログラムをダウンロードする際に、ネットワークトラフィックの増大を招くうえ、そのゲームプログラムの規模に対応した大容量のメモリをユーザ端末に搭載しなければならないという問題点があった。また、上記提案のネットワークゲームシステムにあつては、テレビジョン放送システムは単にゲームプログラムの世界観を広げるための補助具として使用されているに過ぎず、また、ネットワーク上のサーバは単にゲームプログラムをゲーム端末に配信するためのものとして使用されているに過ぎなかった。

【0005】そこで、本発明は、テレビジョン放送システムとの連携を図ったネットワークゲームシステムにおいて、より一層ゲームの世界観を広げゲームに対する興趣性を向上させることを目的とする。

【0006】

【課題を解決するための手段】請求項1記載の発明は、ユーザ操作に応じて様々な画面変化および／または効果音変化を生じるように設計されたゲームのプログラムと前記プログラムの画面変化および／または効果音変化のすべてまたは一部を模写した内容を持つ放送番組とを制作し、前記放送番組素材の配信スケジュールと前記プログラムの配信スケジュールとを連携させることにより、前記放送番組の視聴内容で前記ゲームの世界観を補完し得るように構成したネットワークゲームシステムにおいて、前記プログラムをユーザ共通のメインプログラムとユーザ固有の複数のサブプログラムとに分け、ユーザに対してメインプログラムおよびサブプログラムを個別に配信し得るように構成するとともに、前記サブプログラムを配信する際に配信先のユーザ情報に基づいて配信すべきサブプログラムを選択するように構成したことを特徴とする。請求項2記載の発明は、ユーザ操作に応じて様々な画面変化および／または効果音変化を生じるように設計されたゲームのメインプログラムと該メインプログラムからコールされる複数のサブプログラムとを保持し、ユーザ端末からの要求に応じて前記メインプログラムまたはサブプログラムを個別に配信するプログラム配信手段と、前記ゲームの画面変化および／または効果音変化のすべてまたは一部を模写した内容を持つ放送番組素材を配信する放送番組配信手段と、前記メインプログラムおよびサブプログラムの配信を受けてゲームを実行するとともに、当該ゲームの結果データおよび／またはユーザ固有データを送信可能なユーザ端末と、前記ユーザ端末から送信されたゲームの結果データおよび／またはユーザ固有データに基づいて前記プログラム配信手

段から配信されるサブプログラムを選択する選択手段と、を備えたことを特徴とする。請求項3記載の発明は、請求項1または請求項2記載の発明において、前記サブプログラムは、ゲームの進行に関与するデータを含むことを特徴とする。請求項4記載の発明は、請求項1または請求項2記載の発明において、前記サブプログラムは、ゲームの結果データおよび／またはユーザ固有データに基づいて選択された広告情報またはユーザに有益なその他の情報を含むことを特徴とする。請求項5記載の発明は、請求項4記載の発明において、前記広告情報またはユーザに有益なその他の情報の実際のユーザ確認時間に基づいて次回に配信する広告情報またはユーザに有益なその他の情報を変更することを特徴とする。請求項6記載の発明は、ユーザ操作に応じて様々な画面変化および／または効果音変化を生じるように設計されたゲームのメインプログラムと該メインプログラムからコールされる複数のサブプログラムとを保持し、ユーザ端末からの要求に応じて前記メインプログラムまたはサブプログラムを個別に配信する第1工程と、前記ゲームの画面変化および／または効果音変化のすべてまたは一部を模写した内容を持つ放送番組素材を配信する第2工程と、前記メインプログラムおよびサブプログラムの配信を受けてゲームを実行するとともに、当該ゲームの結果データおよび／またはユーザ固有データを送信可能な第3工程と、前記第3工程で送信されたゲームの結果データおよび／またはユーザ固有データに基づいて前記第1工程で配信されるサブプログラムを選択する第4工程と、を含むことを特徴とする。請求項7記載の発明は、ゲーム実行データをユーザーに対して配信する工程と、前記ゲーム実行データと内容が関連付けられている動画データをユーザーに対して配信する工程と、ユーザーから送られてくるユーザデータに基づいて、前記ゲーム実行データの実行に影響を与えるデータをユーザーに対して配信する工程とからなり、前記工程により世界観に広がりを持たせたゲームをユーザーに提供することを可能とする。請求項8記載の発明は、請求項7記載の発明において、前記ゲーム実行データの実行に影響を与えるデータは、広告データまたは情報サービスデータを含むことを特徴とする。請求項9記載の発明は、ゲーム実行データをユーザーに対して配信する工程と、前記ゲーム実行データと内容が関連付けられている動画データをユーザーに対して配信する工程と、ユーザーから送られてくるユーザデータに基づいて、広告データまたは情報サービスデータをユーザーに対して配信する工程とからなり、前記工程により世界観に広がりを持たせたゲームをユーザーに提供することを可能とする。請求項10記載の発明は、請求項9記載の発明において、前記広告データまたは情報サービスデータは、前記ゲーム実行データを受信するゲーム端末において実行されるゲーム中に盛り込まれるデータであることを特徴とする。請求項11

記載の発明は、ゲーム実行データをユーザーに対して配信する工程と、ユーザーから送られてくるユーザデータに基づいて、前記ゲーム実行データを受信するゲーム端末において実行されるゲーム中に盛り込むための広告データまたは情報サービスデータをユーザーに対して配信する工程とからなることを特徴とする。請求項12記載の発明は、請求項11記載の発明において、前記ゲーム実行データと内容が関連付けられている動画データをユーザーに対して配信する工程を含み、前記工程により世界観に広がりを持たせたゲームをユーザーに提供することを可能とする。請求項13記載の発明は、請求項7乃至請求項12のいずれかに記載の発明において、前記ユーザデータは、ゲームの結果データ及び又はユーザ固有データを含むことを特徴とする。請求項14記載の発明は、請求項7乃至請求項13のいずれかに記載の発明において、前記ユーザデータと所定の配信条件データとを照合し、この照合結果に基づいて前記データをユーザーに対して配信することを特徴とする。請求項15記載の発明は、請求項7乃至請求項14のいずれかに記載の発明において、両者の内容を関連付けるために前記動画データ及びゲーム実行データを協議体により共同制作する工程を含むことを特徴とする。請求項16記載の発明は、請求項7乃至請求項15のいずれかに記載の発明において、前記ゲーム実行データ及び配信データを所定の伝送媒体を用いてユーザーに配信し、前記動画データを前記所定の伝送媒体とは異なる伝送媒体を用いてユーザーに配信することを特徴とする。請求項17記載の発明は、請求項16記載の発明において、前記所定の伝送媒体は放送網又は可搬型記憶媒体であり、前記所定の伝送媒体とは異なる伝送媒体は通信網であることを特徴とする。請求項18記載の発明は、ゲーム実行データを受信する工程と、前記ゲーム実行データと内容が関連付けられている動画データを受信する工程と、前記受信したゲーム実行データを実行可能に再生する工程と、前記受信した動画データを視認可能に再生する工程と、ユーザデータを送信する工程と、前記ユーザデータの送信により前記ゲーム実行データの実行に影響を与えるデータを受信する工程とからなり、前記工程により世界観に広がりを持ったゲームを行なうことを可能とする。請求項19記載の発明は、ゲーム実行データを受信する工程と、前記ゲーム実行データと内容が関連付けられている動画データを受信する工程と、前記受信したゲーム実行データを実行可能に再生する工程と、前記受信した動画データを視認可能に再生する工程と、ユーザデータを送信する工程と、前記ユーザデータの送信により広告データまたは情報サービスデータを受信する工程と、前記受信した広告データまたは情報サービスデータ再生する工程とからなり、前記工程により世界観に広がりを持ったゲームを行なうことを可能とする。請求項20記載の発明は、ゲーム実行データを受信する工程と、前記受信したゲーム実

行データを実行可能に再生する工程と、前記受信した動画データを視認可能に再生する工程と、ユーザデータを送信する工程と、前記ユーザデータの送信により前記ゲーム実行データを実行可能に再生した際のゲーム中に盛り込まれる広告データまたは情報サービスデータを受信する工程とからなる。

【0007】

【発明の実施の形態】以下、図面を参照して本発明の実施の形態を詳細に説明する。

1. ネットワーク全体のビジネスモデル構造

図1は本実施の形態におけるネットワークゲームシステムのビジネスモデル構造を示す図である。なお、ビジネスモデル構造とは対象となるビジネスの事業活動または事業構想を模式化したもので、一般に「戦略モデル」、「運用モデル」および「収益モデル」の三つのモデルを中心に構造化されたものであるが、図示のモデルはこれら三つのモデルを混在して示している。図1において、楕円図形で示す部分は本実施の形態のネットワークゲームシステムの主要なモデル要素であり、それぞれ、製作会社1、放送局2、広告主3、サービスプロバイダ4およびユーザ5である。放送局2は発明の要旨に記載の放送番組配信手段に相当し、また、サービスプロバイダ4は同要旨に記載のプログラム配信手段および選択手段に相当する。各要素を説明すると、製作会社1は放送番組素材とゲームプログラムを制作し、対価(制作費等)と引き換えにこれらの制作生成物(コンテンツともいう)を放送局2とサービスプロバイダ4に提供する。放送番組素材とゲームプログラムの関係は後で詳述する。

【0008】ここで、本明細書中の“ゲームプログラム(またはゲームのプログラム)”とは、後述のゲーム端末上で実行されるものであって、当該ゲーム端末に備えられた入力手段(キー操作部やタッチパネルまたは各種のポインティングデバイス等)へのユーザ入力に応じて様々な画面変化、様々な効果音変化または内部データの変化(のすべてもしくは一部)を生じるように設計された電子的データの生成物のことをいい、特にメインプログラムとサブプログラム(メインプログラムとサブプログラムの関係は後述する)とからなる構造化された電子的データ生成物のことをいう。また、“放送番組素材”とは、一般に特定の視覚的効果を意図して制作された動画像(スタジオカメラやビデオカメラまたは映画用カメラで撮影された動画像もしくはコマ送り画像あるいは画像処理ソフトによって制作された電子的動画像いわゆるアニメーション)のことをいうが、本明細書中では、特に、前記ゲームのプログラムと対を成して制作されたものであって、しかも、前記プログラムの画面変化および/または効果音変化のすべてまたは一部を模写した内容を持つ動画像(定義は前記のとおり)のことをいう。なお、本明細書中で使用する“および/または”の用語は、その前後に付けられた語句の連結あるいは択一的選

択を意味する。例えば、「Aおよび／またはB」と用いた場合、「AおよびB」と「AまたはB」の双方を意味する。

【0009】放送局2は製作会社1から提供された放送番組素材を自局のサービスエリア内に放送（配信）し、および系列局がある場合は当該系列局のサービスエリア内にも放送（配信）する。放送の媒体は地上波、衛星通信またはケーブルテレビいずれであってもよい。本実施の形態の場合、放送局2は広告主3からのコマーシャルメッセージ（以下「CM」という。）素材の放送依頼を受け、その広告費収入を収益基盤にして事業を営むいわゆる“民放”と称される一般放送事業者である。当該放送局2はネットワークゲームシステムを利用してユーザ5によるCM聴取状況を把握し、その把握結果を営業活動に活用する。なお、上記一般放送事業者をいわゆる公共放送を行なう放送事業者と読み替えてもよい。この場合、放送局2はネットワークゲームシステムを利用してユーザ5による公共放送番組の聴取状況を把握し、放送番組の製作計画に反映させることができる。

【0010】サービスプロバイダ4は製作会社1からのゲームプログラム（メインプログラムおよびサブプログラム）の提供を受けて、そのゲームプログラムをサーバ（後述の配信データサーバ15：図6参照）に蓄積保管し、ユーザ5からの要求に応じて要求されたゲームプログラムを当該ユーザ宛てに配信するサービスを行なう。この配信は後述するように「メインプログラム」と「サブプログラム」の各々について個別に行なわれるようになっており、特にサブプログラムの配信はユーザ5からのアップロードデータ（ゲーム結果やユーザ固有のデータ）に基づいて選択的に行われるようになっている。

【0011】サービスプロバイダ4はネットワークゲームシステムを利用するすべてのユーザ5との間で双方向の通信を行なうことが可能なネットワーク（後述のネットワーク7：図4参照）に接続されている。このネットワークは、特に限定しないが、例えば、インターネットプロトコルをサポートするアナログないしデジタル公衆回線網が望ましい。なお、サービスプロバイダ4からユーザ5へのデータの流れを“ダウンロード”、その逆を“アップロード”ということにすると、ダウンロードとアップロードのネットワーク媒体を別にしてもよい。例えば、公衆回線網でアップロードを行ない、衛星通信や地上波通信でダウンロードを行なってもよい。

【0012】サービスプロバイダ4はネットワークゲームシステムを利用するユーザ5からの要求に回答してメインプログラムやサブプログラムを配信し、その見返りに利用料収入を得ることを収益基盤として事業活動を行なう。以下、上記要求のうちメインプログラムの配信要求を“共通要求”といい、サブプログラムの配信要求を“個別要求”ということにする。

【0013】ユーザ5は放送局2から放送された放送番組素材を聴取可能な受信設備（テレビジョン受信機）を

有するとともに、ネットワークを介してサービスプロバイダ4との間でデータの送受信を行なう設備（モデムやターミナルアダプタまたはルータなど）を有し、さらに、サービスプロバイダ4からダウンロードしたゲームプログラムを実行可能な設備（ゲーム端末）を有する個人である。但し、あらかじめ所定の手続きに従ってネットワークゲームシステムの利用登録を済ませた個人であり、その登録情報はサービスプロバイダ4で保管され、ネットワークを介してアクセスする際の認証に用いられる。

【0014】なお、以上のビジネスモデルでは、製作会社1は、放送局2やサービスプロバイダ4からの依頼を受けて放送番組素材とゲームプログラムを制作し、対価（制作費等）と引き換えにこれらの制作生成物を放送局2とサービスプロバイダ4に提供する事業形態をとっているが、これに限らない。例えば、制作会社1は、自主的に放送番組素材とゲームプログラムを制作し、これらのコンテンツを放送局2やサービスプロバイダ4に渡して配信を依頼する事業形態をとってもよい。この場合、製作会社1は、放送局2やサービスプロバイダ4に対して配信手数料を支払うことになるため、製作会社1は、放送局2やサービスプロバイダ4の顧客となる。以下、説明の都合上、前記のビジネスモデル（製作会社1は放送局2やサービスプロバイダ4からの依頼を受けて放送番組素材とゲームプログラムを制作する事業形態）を例にして話しを進めるが、本発明の思想はこれに限定されないことはもちろんである。

【0015】2. 各要素ごとのビジネスモデル説明
これらの要素の各々について、前述の三つのモデル、すなわち、戦略モデル、運用モデルおよび収益モデルを明らかにすると、概ね以下のとおりとなる。

2-1. 製作会社1

2-1-1. 戦略モデル

製作会社1の顧客は、放送局2とサービスプロバイダ4である。製作会社1はこれらの顧客に対して稼働保証された放送番組素材とゲームプログラム（メインプログラムとサブプログラムのセット）を制作し提供する。制作のスタイルは後述する。顧客（放送局2とサービスプロバイダ4）に対する魅力は、「ユーザ5の段階で放送番組素材を聴取しつつ（または聴取した後に）、それと対を成すゲームプログラムをゲーム端末で実行することにより、当該ゲームプログラムを単独で実行するよりも、はるかにゲームの興趣を増すことができる」一対の制作生成物を提供することにより、放送局2の視聴率向上とサービスプロバイダ4におけるゲーム配信数の向上に寄与し、以って、顧客（放送局2とサービスプロバイダ4）の収益アップを期待できる点にある。

2-1-2. 運用モデル

製作会社1は、顧客（放送局2とサービスプロバイダ

4)からの要求に応じて上記の放送番組素材とゲームプログラムを遅滞なく制作し提供する。要求の時期は顧客の事業計画に従い、また、提供の時期は少なくとも放送番組素材の放送スケジュール以前でなければならない。

2-1-3. 収益モデル

製作会社1は、顧客(放送局2とサービスプロバイダ4)との間の契約金や顧客からの制作費等を収益基盤とする。ネットワークゲームシステムの利用者(ユーザ5)が増えるほど、顧客(放送局2とサービスプロバイダ4)からの制作依頼が増加し、収益アップにつながる。

【0016】2-2. サービスプロバイダ4

2-2-1. 戦略モデル

サービスプロバイダ4の顧客は、ネットワークゲームシステムの利用者(ユーザ5)である。顧客との間に安定したネットワーク環境を構築し、そのネットワーク環境を利用して顧客に対し面白味のあるゲームプログラムを提供する。魅力はそのゲームプログラムの内容に依存するが、放送局2の戦略モデルとの協調により、その魅力を倍加することができる。ここで、サービスプロバイダ4は顧客に対して、ゲームプログラムの共通部分(メインプログラム)と個別部分(サブプログラム)とを別々に提供可能である。特に個別部分は各々の顧客(ユーザ5)からのアップロードデータ(ゲーム結果やユーザ固有のデータ)に基づいて選択的に提供できるようになっており、これにより、大規模ゲームの必要なデータ部分(サブプログラム)だけを選択的に顧客に提供し、ネットワーク7のトラフィック抑制を図るとともに、記憶容量の少ないゲーム端末であっても、支障なく上記大規模ゲームを楽しむことができるようになっている。このことは、サービスプロバイダ4に対しては通信設備コストの低下、ゲーム端末の製造者に対しては製造コストの低下をもたらすうえ、ユーザに対してもゲーム端末の入手コストと通信コストの低下をもたらすという経済的効果を生み、特にユーザに対する経済的効果は、ネット加入者の増加を促進し、本実施の形態におけるネットワークゲームシステムの発展を促すという格別なメリットを奏する点で重要である。

【0017】2-2-2. 運用モデル

サービスプロバイダ4はゲームプログラムの蓄積と配信のためのサーバ(図6の配信データサーバ15参照)を運用する。このサーバは複数のユーザ5からの同時アクセスが可能であるとともに、認証されたユーザ5に対して所要のゲームプログラム(メインプログラムやサブプログラム)を配信したり、そのアクセスログを記録したりする。この種のサーバとしては、例えば、インターネットプロトコルのHTTP(Hyper Text Transfer Protocol)サーバやFTP(File Transfer Protocol)サーバなどを利用できる。

2-2-3. 収益モデル

サービスプロバイダ4はネットワークゲームシステムの利用者(ユーザ5)からの利用料(会費や基本料金またはゲームプログラムのダウンロード料金)を収益基盤とする。登録ユーザ数が増えるほど、収益アップにつながる。

【0018】2-3. 放送局2

2-3-1. 戦略モデル

本実施の形態の放送局2は一般放送事業者であるため、顧客は広告主3になる。放送局2は広告主3からの依頼を受けてCMを放送する。広告主3にとってはCMの視聴率向上が希望であるため、放送局2はそのCM枠の時間帯に放送される番組の内容に工夫を凝らすことになるが、本実施の形態における放送番組素材、すなわちゲームプログラムと対を成す放送番組素材にあつては、当該ゲームプログラムのユーザによる確実な視聴を高い蓋然性で期待できるうえ、サービスプロバイダ4の戦略モデルとの協調により、少なくともゲームユーザの登録者数に見合った基礎的な視聴率確保を広告主3に保証することができる。

【0019】2-3-2. 運用モデル

放送局2は、放送スケジュールに従って各種の番組を放送するが、特にゲームプログラムと対を成す特定の放送番組素材については、サービスプロバイダ4のゲーム配信スケジュールとの時間的な対応をとって放送する。例えば、サービスプロバイダ4で1週間ごとの土曜日にゲームのメインプログラムを配信する計画がなされている場合、放送局2は各々のゲームに対応した番組をゲーム配信日の翌日(日曜日)に放送することができる。すなわち、この例によれば、ユーザ5は、毎週土曜日にゲームのメインプログラムをダウンロードし、翌日の日曜日にそのゲームに対応した放送番組素材を視聴することにより、当該ゲームに対するイメージを十分に膨らし、かつ、ゲームの世界観を広げつつ、当該ゲームを楽しむことができる。

【0020】ユーザ5は、放送番組の視聴後から次回のゲームプログラムの配信予定日までの間、上記のようにイメージを膨らませ、かつ、世界観を広げたゲームを実行するとともに、次回のゲームプログラムの配信日にそのゲーム結果とユーザ固有データとをサービスプロバイダ4にアップロードする。サービスプロバイダ4は、当該アップロードデータに基づいて適切なサブプログラムを選択し、当該ユーザ宛てに配信する。したがって、ユーザ5は、放送番組の視聴によって、ゲームのイメージと世界観の拡大を図り、このイメージ等を利用してその後のゲームを充分に楽しむことができ、ゲーム端末のみの利用に比べてゲームの興趣性の格段な向上を図ることができるうえ、さらに、ユーザ5は、サービスプロバイダ4で自己のユーザデータ(ゲーム結果とユーザ固有のデータ)に基づいて選択されたサブプログラムを受け取

ってゲーム端末で実行できるため、記憶容量の少ないゲーム端末であっても大規模なゲームを支障なく実行することができるという格別な効果が得られる。

2-3-3. 収益モデル

放送局2は、広告主3からの広告料収入を収益基盤とする。放送番組素材の視聴率に応じて同収益の拡大を図ることができる。

【0021】2-4. 広告主3

広告主3のビジネスモデルについては、当然ながらその事業形態によって様々であり、詳細な説明は割愛するが、要するに、広告主3にとってのユーザ5は、当該広告主3が提供する商品やサービスまたは役務等の購買対象者層であって、放送局2に依頼するCM放送告知を用いて商品、サービスまたは役務等の周知を図り、収益基盤の安定と拡大を意図するものである。

【0022】3. ゲームプログラムおよび放送番組の制作

図2は製作会社1、放送局2およびサービスプロバイダ4の一例関係図である。図示の例の場合、特に限定しないが、製作会社1の経営陣1aやスタッフ1bは提携企業（放送局2およびサービスプロバイダ4）からの派遣要員で構成されている。例えば、放送番組素材の制作に習熟した要員（例えば、放送局2のアニメーション制作者1c）やゲームプログラムの制作に習熟した要員（ゲームデザイナー1d）およびこれらの営業活動に手慣れた営業部員1eなどによって構成されている。

【0023】製作会社1のアニメーション制作者1cとゲームデザイナー1dは、互いに協力（協調）し合って目的とする放送番組素材とゲームプログラムを制作する。図3はその制作模式図であり、ここではロールプレイングゲームの制作例を示している。一般に放送の構成単位は“シーン”と呼ばれており、このシーンはゲームの場合の“エピソード”（章）に対応させることができる。アニメーション制作者1cはシーンごとに画像や音声を作成し、同様にゲームデザイナー1dはエピソードごとにプログラムを記述する。実際には、アニメーション制作者1cによって放送番組用の脚本（本明細書中では「放送番組用脚本」という。）、例えば、シーン1からシーンnまでのn個のシーンを含む放送番組用脚本1fを作成し、ゲームデザイナー1dは、その放送番組用脚本1fに基づいて、エピソード1からエピソードnまでのn個のエピソードを含むゲームプログラム用の脚本（本明細書中では「ゲーム用脚本」という。）1gを作成する。なお、図のシーンiは任意の一つのシーンを表し、エピソードiはシーンiに対応する特定のエピソードを表している。

【0024】ゲームデザイナー1dはゲーム用脚本1gの制作に不都合な点がある場合、アニメーション制作者1cと協議して妥協点を見出しながら双方の脚本1f、1gを手直しする。そして、この手直し作業を繰り返して

双方の脚本1f、1gの内容をマッチングさせた後、これらの脚本1f、1gを元にして放送番組素材の制作とゲームプログラムの制作を開始する。なお、ここでは放送番組用脚本1fの制作を先行させているが、ゲーム用脚本1gの制作を先行させても構わない。このように、アニメーション制作者1cとゲームデザイナー1dの両方で脚本1f、1gの刷り合わせを行なうことにより、内容が一致したまたはゲーム進行上重要な点で一致した一対の放送番組素材とゲームプログラムとを制作することができる。

【0025】ここで、各々の脚本内容について、便宜的な例を挙げながら説明する。図示の放送番組用脚本1fはn個のシーンを含んでおり、ゲーム用脚本1gも各シーンに対応したn個のエピソードを含んでいる。各シーンおよび各エピソードのストーリーは特に限定しない。本実施の形態にとって重要な点は、放送番組用脚本1fのシーン内容（例えば、シーンiの内容）に対応したイベント情報（図では「エピソードiイベント」）がゲーム用脚本1gに記載されており、且つ、そのイベント情報に関連付けて制作される所定のサブプログラム（ここでは、便宜的に“SUB_i.DLL”の名前を持つダイナミックリンクライブラリ）のリンク情報が記載されている点にある。

【0026】図示の例で説明すると、放送番組用脚本1fのシーンiには、「A町で夜8時頃、サブキャラ（名前は「加奈子」）が、ふと横（画面外）を見て、“あら？あの男の人は・・・”とつぶやく」という内容のシナリオが記載されており、ゲーム用脚本1gのエピソードiには、図示は略すが、上記シナリオに対応したゲームストーリーが記載されている。ゲーム用脚本1gには、さらに、エピソードiで実行するイベントとして、例えば、主人公キャラクタからの手紙（メール）をユーザのゲーム端末上に表示するイベント（「エピソードiイベント」）が定義されており、「エピソードiイベント」には、上記表示機能を実現するための所定のサブプログラム（“SUB_i.DLL”）の配信条件が記載されている。この配信条件は、上記エピソードi（すなわち放送番組用脚本1fのシーンi）のストーリーに適合させた、例えば、（ユーザの選択キャラクタが）「A町に夜8時に居た」か？、「A町の宿に入った」か？、および「男性である」か？というものであり、これらの条件に合致したユーザデータ（ゲーム結果およびユーザ固有のデータ）をアップロードした特定のユーザに対して上記サブプログラム（“SUB_i.DLL”）の配信を許可する。

【0027】製作会社1は、放送番組用脚本1fに基づいて制作された放送番組素材とゲーム用脚本1gに基づいて制作されたゲームプログラムの各々の制作生成物をそれぞれ放送局2およびサービスプロバイダ4に納入する。すなわち、放送局2に対しては放送番組素材の収録

記憶媒体を搬送納品（またはオンライン納品）し、同様にサービスプロバイダ4に対してもゲームプログラムの搬送納品（またはオンライン納品）するが、両者の納品データを比較すると、放送番組素材は、たとえ、それがオープニングデータや前半12分放送データおよび後半12分放送データに分かれているとしても、放送中は連続した一つのデータとして取り扱われるのに対して、ゲームプログラムは、メインプログラムとこのメインプログラムからコールされる少なくとも一つのサブプログラムとに分かれており、これらのメインプログラムおよびサブプログラムは各々独立したデータとして取り扱われる点で基本的に相違する。

【0028】このようなデータ構造（メインプログラムとサブプログラムに分かれた構造）は、プログラムの設計分野においてコンポーネント構造とも呼ばれており、コンポーネント化されたプログラム（上記のサブプログラムに相当）は、様々なプロセスからの再利用が可能で、システムの開発効率を向上できるうえ、十分に動作保証されたコンポーネント部品を使用することにより、システム全体の信頼性向上を図ることもできる。このようなコンポーネント部品としては、開発環境や実行環境によって様々な種類があり、例えば、DLL（ダイナミックリンクライブラリ）、VBX（Visual Basic Extension）、OCX（OLEカスタムコントロール）、クラスライブラリ、リモートOLEあるいはActiveXコントロールなどが代表である。特に限定しないが、前述のサブプログラム（“SUB_i.DLL”）は、拡張子が“DLL”となっており、DLL形式のコンポーネント部品であることを表している。

【0029】多くのコンポーネント部品は、オブジェクト指向におけるインスタンス（例えば、実在するA氏は“人間”という概念のインスタンスである）として実行される。インスタンスはプロパティやメソッドおよびイベントといったスケルトン（骨格）を持ち、これらのスケルトンに所要のデータをセットしてコールすることにより、そのデータ内容に応じた振る舞いや戻り値を返すことができる。このことを具体的に説明する。前記のサブプログラム（“SUB_i.DLL”）はファイル名“SUB_i.DLL”を持つオブジェクト指向プログラムの概念である。この“SUB_i.DLL”のスケルトンに所要のデータをセットしてコールすることにより、（メモリ上に）インスタンスを形成して、そのスケルトンで定義された所定の処理機能、例えば、ゲーム端末上にメールの着信画面を表示する。この処理機能は、特に限定しないが、着信を知らせる所定のメッセージ（“加奈子から手紙が来た”）と、メールの本文メッセージ（“ハロー！%NAME！この間、見かけたわよ。A町で、夜8時頃かしら。さっさと宿に行っちゃって。・・・”）とを表示するというものであり、本文メッ

セージの“%NAME”はサブプログラム“SUB_i.DLL”のプロパティの一つである。このプロパティ%NAMEに、任意の文字列をセットして“SUB_i.DLL”をコールすると、本文メッセージ中に当該文字列が挿入されるようになっている。例えば、%NAMEに例えば“ユウジ”という文字列をセットすると、“SUB_i.DLL”のインスタンスは、ゲーム端末上で“ハロー！ユウジ！この間、見かけたわよ。・・・”という本文メッセージを表示する。

【0030】なお、ゲームプログラムのいずれの部分もメインプログラムやサブプログラムにするかは設計上の自由であるが、少なくともすべてのユーザ5によって必ず実行される部分（例えば、ゲームのイントロ部分や最初のエピソードおよび各エピソードに共通するキャラクターや背景オブジェクト等）はメインプログラムとして設計し、それ以外の部分、すなわち、各ユーザ5の属性情報（居住場所、性別、趣味趣向等）やゲーム結果に基づいて適宜に選択され得る部分についてはサブプログラムとして個別に設計すべきである。この考え方に従って、図3におけるゲームプログラムにあっては、基本キャラクター管理とエピソード1オブジェクトを「メインプログラム」として設計し、それ以外の部分、すなわち、エピソードiオブジェクト、エピソードnオブジェクト、エピソードiイベントオブジェクト（“SUB_i.DLL”）等をそれぞれ「サブプログラム」として個別に設計することとする。

【0031】4. ネットワークのインフラ構成

次に、本実施の形態のネットワークゲームシステムに必要なインフラ要素を説明する。図4において、放送局2は放送設備を有する局舎2aおよび放送用地上波2bを発射する送信設備2cなどを備えるとともに、サービスプロバイダ4はサーバ設備を有する局舎4aなどを備え、さらに、サービスプロバイダ4はインターネット等のネットワーク7を介してすべてのユーザ5（図ではユーザ5₁～5_n）と接続可能になっている。

【0032】4-1. 放送局2の構成

図5は放送局2の概略的なシステム構成図である。放送局2は前述の放送番組素材とCM素材とを格納する番組素材サーバ8と、この番組素材サーバ8からあらかじめ定められた放送スケジュールに従って素材を順次に取り出して送出する送出スケジュール部9と、送出素材の映像データおよび音声データを所定のテレビジョン放送方式の搬送波で変調して送信設備2cに出力する送信部10とを備えるほか、放送局2は、このような構成を備えることにより、あらかじめ定められた放送スケジュールに従って番組素材サーバ8から放送番組素材やCM素材を逐次に取り出して送信設備2cから送信できる。

【0033】4-2. サービスプロバイダ4の構成

図6はサービスプロバイダ4の概略的なシステム構成図である。サービスプロバイダ4はゲームプログラム（メ

インプログラム15aとサブプログラム15b)等の配信データおよびユーザの認証情報などを記憶する配信データサーバ15と、ネットワーク7を介して行われるユーザ5との間のデータ転送を制御するデータ転送制御部16とを備え、データ転送制御部16は任意のユーザ5からのメインプログラム15aの配信要求(共通要求)に対する応答処理と、任意のユーザ5からのサブプログラム15bの配信要求(個別要求)に対する応答処理を実行する。共通要求に対する応答処理は、要求されたメインプログラム15aを配信データサーバ15から読み出して当該ユーザ5宛てに配信するという単純な配信処理(例えばHTTP転送処理やFTP転送処理)を行なうものであるが、個別要求に対する応答処理は、当該ユーザ5からのアップロードデータに基づいて配信を許可するか否かの判断処理と配信を許可する場合に配信すべきデータの選択処理(サブプログラムの選択処理)を行なうものである点で相違する。

【0034】すなわち、個別要求に対する応答処理は、要求元のユーザ5から同時にアップロードされたデータ(ゲーム結果やユーザ固有のデータ;以下「ユーザデータ」という)に基づいてサブプログラム15bの配信を許可するか否かの判定を行ない、配信を許可する場合に配信すべきサブプログラム15bを選択し、そのサブプログラム15bを配信データサーバ15から読み出して当該ユーザ5宛てに配信するという処理を実行する。例えば、当該ユーザ5のユーザデータに含まれるユーザ5の選択キャラクタの情報が所定の配信条件(前述の「A町に夜8時に居た」か?、「A町の宿に入った」か?、「男性である」か?)に一致した場合に、あらかじめ定められた特定のサブプログラム15b(この場合、エピソードiイベントオブジェクト“SUB_i.DLL”)の配信を許可し、そのサブプログラム15bを配信データサーバ15から読み出して当該ユーザ5宛てに配信する。

【0035】図7は配信データサーバ15に記憶されたデータの概念構造図であり、この例では、一つのメインプログラム15aと、そのメインプログラム15aからコールされる複数(図では便宜的にm個)のサブプログラム15b₁~15b_mとからなっている。各々のサブプログラム15b₁~15b_mはプログラム本体、同プログラム本体によって利用されるデータ部分および同プログラム本体の起動条件を定義したデータ部分を含む。例えば、最後のサブプログラム15b_mを前述の“SUB_i.DLL”とすると、このサブプログラム15b_mは、ゲーム端末上にメールを表示させるためのプロセスを記述したプログラム本体15b_{m1}とメールの内容を記述したメールデータ部分15b_{m2}とを含むとともに、さらに、ゲーム端末上での起動条件を記述したイベント起動データ部分15b_{m3}を含む。

【0036】サービスプロバイダ4は、以上のような構

成を備えることにより、ユーザ5から共通要求があった場合は要求されたメインプログラム15aを配信データサーバ15から取り出してネットワーク7を介して要求元のユーザ5に転送することができ、さらに、ユーザ5から個別要求があった場合は、当該ユーザ5から同時にアップロードされたユーザデータに基づいて、配信を許可するか否かの判定と、配信を許可する場合に配信すべきサブプログラム15b(15b₁~15b_mのうちの一つ)の選択とを行ない、選択されたサブプログラムを配信データサーバ15から取り出してネットワーク7を介して要求元のユーザ5に転送することができる。

【0037】4-3. ユーザ5の構成

図8はユーザ5_j(jは1~n)の概略的なシステム構成図である。ユーザ5_jは放送局2からの放送波を受信する受信アンテナ20と、この受信アンテナ20で受信された番組(放送番組素材やCMを含む)を再生表示するテレビジョン受信機21と、ネットワーク7に随時に接続可能なゲーム端末(発明の要旨に記載のユーザ端末に相当)22とを含み、詳細には、テレビジョン受信機21は番組映像を表示する冷陰極管ディスプレイ21aや各種操作ボタン21bおよび番組音声を出力するスピーカ部21cなどを備え、ゲーム端末22は液晶ディスプレイ22aや各種操作ボタン22bおよびカーソルキー22cなどを備える。

【0038】ユーザ5_jはこのような構成を備えることにより、放送局2からの番組をテレビジョン受信機21の冷陰極管ディスプレイ21aとスピーカ部21cで再生して視聴することができるとともに、サービスプロバイダ4からのメインプログラムをゲーム端末22にダウンロードして実行し、ゲームを楽しむことができるうえ、さらに、そのゲーム結果やユーザ固有のデータに基づいてサービスプロバイダ4で選択された特定のサブプログラムをゲーム端末22にダウンロードして実行し、引き続いてゲームを楽しむことができる。なお、図ではテレビジョン受信機21とゲーム端末22を各々独立して描いているが、これに限定されない。両者を合体させたもの、すなわち、ゲーム端末22と同等の機能を内蔵したゲーム機能付テレビジョン受信機や、テレビジョン受信機21と同等の機能を内蔵したテレビジョン受信機能付ゲーム端末であってもよい。

【0039】4-3-1. ゲーム端末の構成

図9はゲーム端末22の構成例である。図示のゲーム端末22はゲームプログラムを実行してゲーム端末22の全体動作を制御するCPU(Central Processor Unit)23と、オペレーティングシステムや通信制御プログラム等の基本制御プログラムを記憶するプログラムメモリ24と、ゲームプログラム(メインプログラムおよびサブプログラム)やユーザデータ(ゲーム結果およびユーザ固有のデータ)を書き換え可能かつ不揮発的に記憶するデータメモリ25と、液晶デ

イスプレイ22aの表示を制御する表示制御部26と、拡声装置（スピーカまたは電氣的振動素子）28を駆動する音声出力部27と、各種キーボタンを有するキー操作部29と、ネットワーク7を介してサービスプロバイダ4との間のデータ転送を制御する通信部30と、各部を接続するバス31とを備える。

【0040】図10はデータメモリ25の記憶領域模式図であり、データメモリ25は、サービスプロバイダ4からダウンロードしたメインプログラムを格納するメインプログラム記憶部（領域）32と、サービスプロバイダ4からダウンロードしたサブプログラムを格納するサブプログラム記憶部（領域）33と、ゲーム結果やユーザ固有のデータなどを格納するユーザデータ記憶部（領域）34とを有している。メインプログラム記憶部32およびサブプログラム記憶部33はサービスプロバイダ4から新たなメインプログラムやサブプログラムをダウンロードする度に記憶内容を上書きまたは追加更新し、ユーザデータ記憶部34はユーザデータが変化する度に記憶内容を上書き更新する。

【0041】4-3-2. ゲーム端末の動作モード
図示のゲーム端末22は、少なくとも以下の三つのモードで動作する。第一のモードは共通要求に関するモードである。このモードでは、サービスプロバイダ4への接続要求やサービスプロバイダ4による接続認証結果の表示、メインプログラムのダウンロードを実行するか否かの問い合わせ表示、ダウンロード実行時の経過表示およびダウンロード完了表示（または失敗表示）等を実行する。第二のモードはゲーム実行に関するモードであり、このモードでは、ダウンロードしたゲームプログラムをオフライン状態（ネットワーク7との接続を切った状態）で実行する。第三のモードは個別要求に関するモードである。このモードでは、サービスプロバイダ4への接続要求やサービスプロバイダ4による接続認証結果の表示を行ない、データメモリ25に記憶されたユーザデータをサービスプロバイダ4にアップロードするとともに、そのアップロードデータに基づいてサービスプロバイダ4で選択された特定のサブプログラムを実行するか否かの問い合わせ表示、ダウンロード実行時の経過表示およびダウンロード完了表示（または失敗表示）等を実行する。

【0042】5. ネットワークゲームシステムの利用例
以下、本実施の形態におけるネットワークゲームシステムの具体的な利用例について説明する。図11はユーザ5jから見たネットワークゲームシステムの利用状態を示す図である。ユーザ5jは、まず、①共通要求によりサービスプロバイダ4からゲームのメインプログラムをダウンロードし、②そのゲームに対応して制作された放送番組を視聴する。そして、放送番組の視聴イメージを活かしてゲームを楽しんだ後、③そのゲーム結果を含むユーザデータをサービスプロバイダ4にアップロードす

るとともに、④個別要求によりサービスプロバイダ4から特定のサブプログラム（③でアップロードしたユーザデータに基づいてサービスプロバイダ4で選択されたサブプログラム）をダウンロードするという動作を周期的（例えば1週間周期）に繰り返す。なお、④と同時に、⑤共通要求によりサービスプロバイダ4から次回ゲーム用のメインプログラムをダウンロードしてもよい。

【0043】図12は1週間単位で繰り返される場合のユーザ5jの行動スケジュールである。この図において、スケジュールAは本発明との対比のために示すもの（ゲームプログラムをメインプログラムとサブプログラムに分けず一括ダウンロードするもの）、スケジュールBは本発明に係るもの（ゲームプログラムをメインプログラムとサブプログラムに分けて各々を個別にダウンロードするもの）である。スケジュールAの場合、ユーザ5jは1日目にゲームプログラムをサービスプロバイダ4からダウンロードし、2日目にそのゲームに対応した放送番組を視聴した後、8日目にユーザデータをアップロードし、その間ゲームを楽しむ。

【0044】本発明に係るスケジュールBの場合、ユーザ5jは1日目にゲームのメインプログラムとサブプログラムをサービスプロバイダ4からダウンロードし、2日目にゲームに対応した放送番組を視聴した後、8日目にゲーム結果をアップロードするまでの間、ゲームを楽しむ。スケジュールBは、サービスプロバイダ4からダウンロードするデータがメインプログラムとサブプログラムに分けられている点で基本的に前者のスケジュールAと異なる。このサブプログラムはサービスプロバイダ4でアップロードされたユーザデータに基づいて選択されたものであり、例えば、1日目の土曜日にダウンロードされるサブプログラムは、同日にアップロードされたユーザデータに基づいて選択されたもの、また、2日目の日曜日にダウンロードされるサブプログラムは、1日目にアップロードされたユーザデータに基づいて選択されたものである。

【0045】し、本発明に係るスケジュールBによれば、ユーザ5jのユーザデータ（ゲーム結果やユーザ固有のデータ）に基づいて選択された特定のサブプログラムのみを当該ユーザ5jのゲーム端末にダウンロードして実行することができ、不要なゲームデータをゲーム端末に保持する必要がなく、記憶容量の少ないゲーム端末であっても、大規模なゲームを支障なく実行することができるという別な効果が得られる。

【0046】図13は上記行動スケジュール（図12）に対応するユーザ5jの典型的な判断フローチャートである。図13において、ユーザ5jは、まず、週末（土曜日）であるか否かを判定する（ステップS11）。そして、週末でなければ、週明け（日曜日）であるか否かを判定し（ステップS12）、週初めでもなければ、今週用のゲームプログラムをダウンロード済みであるか否

かを判定する(ステップS13)。以上のユーザ判断により、(A)「当日が土曜日である」、(B)「当日が日曜日である」、(C)「当日が月曜日～金曜日のいずれかであり且つ今週用のゲームプログラムをダウンロード済みである」、(D)「当日が月曜日～金曜日のいずれかであるが、今週用のゲームプログラムをダウンロードしていない」の四つの判断結果の一つが得られる。

【0047】各判断結果ごとに説明すると、(A)の場合は、当日が週末の土曜日であるから、ユーザ5_jはゲーム端末22を操作してサービスプロバイダ4に接続する(ステップS14)。そして、アップロードすべきユーザデータがある場合(ステップS15の“YES”)は、そのユーザデータをサービスプロバイダ4にアップロード(ステップS16)した後、共通要求によってゲームのメインプログラムをサービスプロバイダ4からゲーム端末22にダウンロードするとともに、個別要求によって特定のサブプログラム(ステップS16でアップロードしたユーザデータに基づいて選択されたもの)を同様にダウンロード(ステップS17a)してフローを終了する。一方、アップロードデータがない場合(ステップS15の“NO”)は、共通要求によってゲームのメインプログラムをサービスプロバイダ4からゲーム端末22にダウンロード(ステップS17b)してフローを終了する。

【0048】(B)の場合は、当日が週初めの日曜日であるから、ユーザ5_jはテレビジョン受信機21を用いて放送番組を視聴する(ステップS18)。視聴チャンネルは前記放送局2に割り当てられたチャンネルまたは前記放送局2の系列局のチャンネルであり、且つ、視聴時間帯は今週用のゲームプログラムと対を成して制作された放送番組素材の放送時間帯である。

【0049】(C)の場合は、当日が月曜日～金曜日であって、且つ、今週用のゲームプログラムをゲーム端末22にダウンロード済みであるから、ユーザ5_jはゲーム端末22を操作してそのゲームプログラムを実行する(ステップS19)。(D)の場合は、当日が月曜日～金曜日であるが、今週用のゲームプログラムをゲーム端末22にダウンロードしていないから、ユーザ5_jはゲームを実行できず、そのままフローを終了する。

【0050】このように、図示の判断フローにあっては、ユーザ5_jは、週末にサービスプロバイダ4に接続してユーザデータをアップロードするとともに、ゲームプログラムのメインプログラムとサブプログラムをダウンロードし、翌日になると、今週用のゲームプログラムと対を成す放送番組素材をテレビジョン受信機21で視聴する。そして、次週の週末になるまでの間、暇を見つけてゲーム端末22を操作しながらゲームを実行する。

【0051】したがって、サービスプロバイダ4からユーザ5_jのゲーム端末にメインプログラムとサブプログラムとを個別にダウンロードすることができ、しかも、

このサブプログラムは当該ゲーム端末からサービスプロバイダ4にアップロードされたユーザデータに基づいて選択されたものであり、ゲームの進行上、そのユーザ5_jに必要なゲームデータであって、言い換えれば、不要なゲームデータは含まれないから、記憶容量の少ないゲーム端末であっても大規模なゲームを支障なく実行することができる。その結果、ゲーム端末の価格を抑え、ユーザ5_jの経済的負担を少なしてネット利用者の増加を見込むことができ、前記ビジネスモデルで見た場合、(イ)放送局2は放送番組素材の基礎的な視聴率(ネット利用者数に見合った視聴率)を確保して広告料収入の安定化を期待できる、(ロ)広告主3は商品等の広告効果を高めて購買数増加を期待できる、(ハ)サービスプロバイダ4はゲームプログラムの利用者を増やして利用料増収を期待できる、(ニ)製作会社1は放送番組素材およびゲームプログラムの制作による増収を期待できる、という波及的経済効果を生み、当該ネットワークゲームシステムに参加するすべてのビジネスで利益を得ることができる。

【0052】6. ゲーム端末上におけるサブプログラムの起動例

図14はサービスプロバイダ4からゲーム端末22にダウンロードされ、ゲーム端末22のデータメモリ2.5に格納されたサブプログラムの一例を示す要部リスト図である。サブプログラム35は「イベント管理ファイル」および「イベント実体」を含む。「イベント管理ファイル」は図7のイベント起動データ部分15b₀₃に相当し、「イベント実体」は図7のプログラム本体15b₀₁およびメールデータ部分15b₀₂に相当する。この例によれば、「イベント管理ファイル」には、各イベントの起動条件と起動時にコールするコンポーネント名が記載されている。例えば、個別イベント1には起動条件としてパワーオン(ゲーム端末の電源投入時)、条件1として現在日時が10月21日の20時(夜8時)以降であること、且つ、条件2として実行回数が1回のみであること、実行するコンポーネント名として“SUB_i.DLL”が記載されている。これらのすべての条件に合致する場合に、コンポーネント名“SUB_i.DLL”のイベント実体をコールして実行する。また、個別イベント2には起動条件として画面タップ(タッチパネルへのタッチ操作)、条件1としてユーザ5_jの操作キャラの現在地がA町の宿屋の前……である等が記載されている。

【0053】一方、「イベント実体」にはコンポーネント名“SUB_i.DLL”が記載されているとともに、例えば、ゲーム端末上にメールの着信画面とメールの本文メッセージとを表示する処理機能を実現するためのコード(プログラム)と、イベント実体の起動回数を記録するための内部変数(初期値=0)が記載されている。

【0054】図15はゲーム端末22におけるゲーム処理の概略的なフローチャートである。ゲーム端末22の電源をオンにすると、まず、システムを初期化し(ステップS21)、次いで、パワーオンイベントチェック(ステップS22)を行なって、起動条件が“パワーオン”で、且つ、他の条件が一致する個別イベントの有無を検査する(ステップS23)。例えば、現在日時を10月21日の20時30分とすると、図14の個別イベント1の二つの条件(起動および条件1)が満足するので、さらに、他の条件(条件2=1回のみのイベント)の一致を判定する。これは、実行先のイベント実体(“SUB_i. DLL”)のイベント起動回数を調べて、その値が“0”であれば(言い換えれば“1”でなければ)一致と判定するという手順を踏む。

【0055】すべての条件を満たした場合(ステップS23の“YES”)、そのイベント実体(この例では“SUB_i. DLL”)をコールして所要のイベント処理、例えば、ゲーム端末上にメールの着信画面とメールの本文メッセージとを表示する処理機能を実行し(ステップS24)、次いで、“SUB_i. DLL”のイベント起動回数に1をセットする等のイベント後処理を実行(ステップS25)した後、再びパワーオンイベントチェックに復帰する。

【0056】今、起動条件にパワーオンが指定された他の個別イベントがないとするならば、ステップS23の判定結果は、以降“NO”となり、所定のタイマー時間が経過するまでユーザによる操作入力待ちになる(ステップS26)。そして、タイマー時間の経過または操作入力が発生すると、各々の条件に応じた個別イベントを選択し(ステップS27)、選択された個別イベントの条件を判定して(ステップS28)、一致した場合は、その個別イベントを実行(ステップS29)し、イベント後処理を実行(ステップS30)した後、再び所定のタイマー時間が経過するまでユーザによる操作入力待ち(ステップS26)に復帰する。

【0057】例えば、ステップS26でユーザによる画面タップを検出すると、ステップS28で図14の個別イベント2の条件判定を行なう。今、個別イベント2の条件1は「現在地はA町の宿屋の前」であるため、画面タップの位置情報と画面上の対象オブジェクト(この場合、A町の宿屋)の位置情報とを比較対照し、一致(必ずしも正確な一致を意味しない。ある範囲に収まる一致であればよい。)を判定した場合に、個別イベント2の実行先(不図示)に指定されているイベント実体をコールする。

【0058】一方、ステップS28の判定結果が“NO”の場合は通常のゲーム処理(その他の処理)を実行し、再び所定のタイマー時間が経過するまでユーザによる操作入力待ち(ステップS26)に復帰するという動作を繰り返す。

【0059】したがって、このフローチャートによれば、ゲーム端末22の電源投入時に、個別イベント1の実行先に指定されたイベント実体“SUB_i. DLL”を1回限りで実行することができ、例えば、ゲーム端末上にメールの着信画面とメールの本文メッセージとを表示することができる。

【0060】図16はその表示概念図である。ゲーム端末22の画面上には、“加奈子から手紙が来た”という通知メッセージと、“ハーイ! ユウジ! この間、見かけたわよ。A町で、夜8時頃かしら。さっさと宿に行っちゃって。……”という本文メッセージが表示されている。この表示機能は、特定のサブプログラム42(“SUB_i. DLL”)によって実現されたものであり、特に、サブプログラム42の起動条件データに基づいて表示のタイミングや表示回数を規制するとともに、本文メッセージ中の文字列変数(%NAME)に所要の文字列“ユウジ”を入れ込んだものである。

【0061】この文字列“ユウジ”は当該ゲーム端末22のユーザ5_jによってゲーム上で選択されまたは任意に指定されたキャラクタの名前であり、当該ユーザ5_jのユーザデータに含まれている情報である。サービスプロバイダ4は複数のユーザ5_jからアップロードされたそれぞれのユーザデータ(図では便宜的にNo. 257のユーザデータ40とNo. 258のユーザデータ39の二つを示す)と、放送シナリオ36のユーザ比較ポイントデータ37(この比較ポイントデータは図3のエピソードiイベントに記載された配信条件と同じものである。)とを比較し、条件が一致するユーザデータ(図ではNo. 257のユーザデータ40)を取り出して、サブプログラム42の要求元のユーザ5_j(ユーザデータ40をアップロードしたユーザ5_j)宛てに、ユーザ5_jの固有データ41のメール名“ユウジ”を%NAMEに入れ込んだサブプログラム42を配信する。

【0062】7. まとめ

以上のとおり、本実施の形態によれば、サービスプロバイダ4からユーザ5_jに対して、ゲームのメインプログラムとサブプログラムを個別に配信できるようにするとともに、サブプログラムを配信する際は、配信要求元のユーザ5_jのゲーム結果やユーザ固有のデータに基づいて、当該ユーザ5_jにとってゲームの進行上必要不可欠となるサブプログラムのみを選択的に配信するようにしたので、不要なゲームデータの配信を行わなくて済み、ネットワーク7のトラフィック抑制および記憶容量の少ないゲーム端末22上での大規模ゲームの実行を可能とすることができるという格別有益な効果を奏することができる。

【0063】なお、上記実施の形態では、製作会社1がゲームコンテンツをサービスプロバイダ4に提供する際に配信条件データも一緒に提供するようにしたが、番組放送時に放送局2から通信回線等を介してサービスプロ

バイダ4に配信条件データを送信するようにしてもよい。このように、放送局2からサービスプロバイダ4に配信条件データを（放送時間とリンクして）送信する構成とすれば、配信条件データの内容や送信時間の変更が容易に可能となるので、放送の延期や遅延等にも柔軟に対処することができる。また、実施の形態のように、製作会社1がゲームコンテンツをサービスプロバイダ4に提供する際に配信条件データも一緒に提供するようにした場合においても、放送局2が放送時に配信条件データに基づくサブプログラムの配信の開始を指示するコマンド（配信開始コマンド）のみを送信するように構成すれば、この配信開始コマンドの送信日時を放送の延期時間や遅延時間に合わせてずらすだけでいいので、より一層放送の延期や遅延等に対応しやすくなる。なお、この場合、放送局2からサービスプロバイダ4への配信開始コマンドの送信は、通信回線であってもよく、放送電波に含ませるようにしてもよい。また、サービスプロバイダ4のサーバー管理者が放送を見て配信開始の指示操作を行なうようにしてもよい。

【0064】また、実施の形態においては、メインプログラムをダウンロードする際に合わせてユーザーデータのアップロード及びサブプログラムのダウンロードを行なうようにしたが、これに限定されない。ユーザーデータのアップロード及びサブプログラムのダウンロードは、対応する放送番組の視聴後の任意のタイミングで行なえるようにしてもよい。

【0065】8. 応用例

本発明の意図する技術思想は、上記の実施の形態によって把握される思想に限定されない。以下の変形例を含むものである。図17はサービスプロバイダ4からゲーム端末22にダウンロードされ、ゲーム端末22のデータメモリ25に格納されたサブプログラムの他の例を示す要部リスト図である。このサブプログラム44は、前述のサブプログラム35（図14参照）と同様の「イベント管理ファイル」および「イベント実体」を含み、「イベント管理ファイル」の個別イベント1には起動条件として「パワーオン」が、条件1として「商品データ1を使用」することが記載されており、個別イベント2には起動条件として「宿屋就寝」が、条件1として「商品データ1～商品データ5ランダム」が記載されており、両個別イベントの実行するコンポーネント名には「CM001.DLL」が記載されている。また、「イベント実体」にはコンポーネントの名前「CM001.DLL」、そのコンポーネントの実行コード（プログラム）、そのプログラムで使用する商品データ1、商品データ2および商品データ3……が記載されている。

【0066】商品データ1、商品データ2および商品データ3……は、サブプログラム44をダウンロードしたユーザ5jのユーザーデータに含まれる住所や性別および趣味趣向等の固有データに基づいて、サービスプロバイ

ダ4で適宜に選択されたCMデータ（文字列やグラフィックによる広告データ）である。例えば、図18はあるユーザ5jの具体的な固有データを含むユーザーデータ45の例を示す図であり、このユーザーデータ45によって、当該ユーザ5jは東京都羽村市に居住する28歳の男性で、趣味はワイン収集であることを読み取ることができる。また、このユーザーデータ45にはネットワークへの登録時やゲーム端末22の初期設定時にゲーム端末22の画面上に表示される任意の質問に対する答えが番号で記録されているほか、ゲームデータ（ゲームのID: chapter1やRoute: 01、Itemの取得状況コード: FD 5A 3C 00 00 00 0000）ならびに後述の商品情報の確認時間（Time1～Time4……）などのデータが記録されている。

【0067】以上の記録情報から、ユーザ5jに対して提示すべき適切な商品データを、おそらく居住地（東京都羽村市）付近を商圈とする20代後半男性向けのもので、特にワインに関するものに絞り込むことができる。

【0068】なお、本実施の形態では、ユーザ固有データに基づいてCMを選定することとしたが、ゲーム結果（進行状況）データに基づいてCMを選定するようにしてもよい。また、両データに基づいてCMを選定するようにしてもよい。例えば、「スキー場に向かっている」というゲームの進行状況データをアップロードした場合は、スキー場のCMがダウンロードされ、これをゲーム上でスキー場に到着したタイミングで表示するようにする。また、ユーザ固有データのみに基づいてCMを選定し、転送する場合においても、ゲーム端末においてゲームの進行にリンクさせてCMを表示させるようにしてもよい。例えば、ユーザのゲーム端末でゲームを実行している最中に、当該ユーザの趣味趣向やゲームの進行結果に合わせて、適切なCMデータをゲーム画面に同時に表示したり、音声で流したりしてもよい。この場合のCMデータは、当該実行中のゲームに何らかの影響を与えるものであることが望ましく、さらに、そのCMデータは放送番組にリンクしたデータであることが望ましい。放送番組とゲームの内容が互いにリンクしているからである。

【0069】サービスプロバイダ4は、このような広告データ（CMデータ）の絞り込みを行なうために、図19に示すCM配信処理を実行する。図19において、サービスプロバイダ4は、ユーザからのゲームプログラムの要求を受け付けると（ステップS31）、ユーザ認証を行ない（ステップS32）、認証OKの場合に、当該要求元のユーザーデータを取得して（ステップS33）、ユーザーデータ中のユーザ固有データに基づいて所要の重み計算を行ない（ステップS34）、その計算結果に従ってCMデータを選定（ステップS35）した後、要求されたゲームプログラムの配信（ステップS36）、C

Mソフトの転送（ステップS37）およびCMデータの転送（ステップS38）を行なう。

【0070】重み計算は、例えば、次のようなものである。まず、CMデータの候補として、ユーザ5_jの居住地を商圈とするすべてのCMデータを拾い出す。次に、ユーザデータ45の質問回答番号（図18の例では“03 02 05”）を順次に取り出し、その番号（数値：03→3、02→2、05→5）に、当該質問内容に対して各々のCMデータがどれだけ関係するかを表す所定の重み値を乗算する。

【0071】例えば、1番目の質問内容が“スキーに行く回数”（例えば“03”は年に3回行くことを表す）であったとし、候補CMデータの一つが羽村市付近のスキー用品店のものであるとするならば、このCMデータを選択し易くするためには、1番目の回答番号が大きな数値であること、その質問に対応する重み値が大きいこと、または、その両方であることのいずれかの条件を満たす必要がある。例えば、CMデータを選択しきい値をSLとすると、「1番目の質問回答番号×その質問に対する重み値+2番目の質問回答番号×その質問に対する重み値+……m番目の質問回答番号×その質問に対する重み値>SL」の式を評価することによって、CMデータを選択を行なうことができる。

【0072】具体的には、SLを“30”とし、あるCMデータの1番目の質問に対する重み値を“5”、2番目の質問内容に対する重み値を“5”、3番目の質問内容に対する重み値を“3”とすると、図18のユーザデータ45の例では、上記の評価式は「 $3 \times 5 + 2 \times 2 + 5 \times 3 = 34$ 」となって「 $34 > SL$ 」となるから、そのCMデータを当該ユーザ5_j宛ての配信情報として選択することができる。図20（a）の波線部分は、その評価結果であり、ある店（羽村店）の商品1について、質問回答番号（3、2、5）と、重み値（5、2、3）と、上記の評価式の結果（34）と、商品1のCMデータの採用有無（○印は採用、×印は非採用）とを示している。

【0073】したがって、この変形例によれば、ユーザ5_jの住所や年齢性別および趣味趣向等のユーザ固有の属性情報ならびに任意の質問に対する回答結果等から適切なCMデータを選択して、ゲームプログラムと一緒に当該ユーザ5_j宛てに配信することができる。その結果、テレビジョン放送を用いた不特定多数の視聴者向けの非効率なCM配信に比べて、無駄がなく、且つ、視聴者に対する訴求効果が格段に高いCM配信を行なうことができ、広告主3の要求を高度に満足するネットワークビジネスを構築することができる。

【0074】なお、以上の例では、ユーザデータに含まれる質問回答番号を固定的に使用して配信すべきCMデータを選択を行なっているが、必ずしもユーザの回答が正確であるとは限らないため、CMデータを選択精度の

点で不十分である。これは、ユーザ5_jはもっぱらゲームを楽しむためにゲーム端末を入手してネットワークへの登録を行なうからであり、たとえ、すべての質問に回答した後でなければゲーム端末を使えないようにしてあったとしても、ゲームの実行に関係しない（と思われる）質問に対してはユーザの答えが適当（よく考えないで回答する）になることを否定できないからである。このため、不適切な回答からは不適切なCMデータしか選択されないの、期待した広告効果を得られないという欠点を生じる。

【0075】そこで、以下の改良例では、不適切なCMデータを配信したとしても、そのCMデータのゲーム端末での実視聴時間をユーザデータに含ませて取得し、この実視聴時間を加味して前記質問回答番号を修正することにより、徐々に適切な回答に近づけてユーザ5_jに対応した適切なCMデータを配信できるようにし、以って期待した広告効果を得られるようにする。

【0076】図20（b）はその改良例の概念図である。視聴時間データ47は、図18の商品情報の実際の確認時間（Time1～Time4……）に対応する。視聴時間データ47のTime1は1番目の質問番号に対応するCMデータの確認時間（00:12:20=12分20秒）であり、1番目の回答番号が“03”とそれほど高くないにもかかわらず、比較的長い時間視聴しており、このことは、おそらく興味を持って視聴していたといえるから、1番目の質問番号の“03”を、例えば、+2して“05”に上方修正する。次に、視聴時間データ47のTime2は2番目の質問番号に対応するCMデータの確認時間（00:01:03=1分3秒）であり、2番目の回答番号が“02”と低いうえ、確認時間も短いから、おそらく興味がないということができ、2番目の質問番号の“02”を、例えば、-1して“01”に下方修正する。次に、視聴時間データ47のTime3は3番目の質問番号に対応するCMデータの確認時間（00:00:12=12秒）であり、3番目の回答番号が“05”と高いにもかかわらず、比較的短時間しか視聴していないため、おそらく興味を持っていないということができ、3番目の質問番号の“05”を、例えば、-1して“04”に下方修正する。

【0077】図21はCMデータの視聴実績に基づく質問回答番号の修正処理（ステップS39）を含む要部フローチャートであり、図19のCM配信処理のステップS33とステップS34の間に、上記修正処理（ステップS39）を追加したものである。すなわち、この改良例によれば、実際のCMデータの視聴結果に基づいて、CMデータを選択精度を動的に向上することができるので、時間の経過に伴って各々のユーザ5_jに応じた適切なCMデータを配信できるようになり、期待した広告効果が得られるという格別有益なメリットがある。

【0078】なお、以上の例では、CMデータを配信し

ているが、これに限定されない。各々のユーザに
って有益と思われるデータ（情報）を配信すればよく、
例えば、地方公共団体の告知情報、道路情報、天気予報
情報など様々な形態の情報に適用することができる。

【0079】また、実施の形態では放送番組素材の配布
媒体をテレビジョン放送としたが、これに限定されな
い。例えば、磁気ディスクや光ディスクまたは半導体メ
モリデバイス等の可搬型記憶媒体による配布であっても
よい。このような記憶媒体であっても、例えば、定期的
刊行物に添付される形で配布された場合、または、レン
タル用として定期的に新作が発表された場合、前記テレ
ビジョン放送の視聴と同等の利用形態が得られるからで
ある。

【0080】

【発明の効果】本発明によれば、ゲームのプログラムが
メインプログラムとサブプログラムに分かれて個別にユ
ーザ端末に配信されるうえ、サブプログラムの配信に際
しては、ユーザのゲーム結果およびユーザ固有のデータ
に基づいて適切なサブプログラムが選択されて配信され
る。したがって、不必要なデータが配信されないため、
ネットワークトラフィックの抑制と、ユーザ端末の記憶
容量の増大回避を図ることができる。また、上記サブプ
ログラムにゲームの進行に必要なデータを含めることに
より、複雑なゲームストーリーを展開でき、大規模なゲ
ームを効率よく構築することができる。また、上記サブプ
ログラムに広告情報等を含めることにより、ゲーム画面
上にユーザに有益な情報を表示することができる。ま
た、上記サブプログラムに広告情報等を含めるととも
に、当該情報の実際のユーザ確認時間に基づいて次回に
配信する広告情報等を変更することにより、各ユーザの
好み等に適合した適切な広告情報を配信することができ
る。また、ゲーム実行データをユーザに対して配信す
る工程と、前記ゲーム実行データと内容が関連付けられ
ている動画データをユーザに対して配信する工程と、
ユーザから送られてくるユーザデータに基づいて、前
記ゲーム実行データの実行に影響を与えるデータをユー
ザに対して配信する工程とを有することにより、これ
らの工程によって世界観に広がりを持たせたゲームをユ
ーザに提供することが可能となる。また、前記ゲーム
実行データの実行に影響を与えるデータを広告データま
たは情報サービスデータとすることにより、ゲーム画面
上にユーザに有益な情報を表示することができる。ま
た、ゲーム実行データをユーザに対して配信する工程
と、前記ゲーム実行データと内容が関連付けられている
動画データをユーザに対して配信する工程と、ユーザ
から送られてくるユーザデータに基づいて、広告デー
タまたは情報サービスデータをユーザに対して配信す
る工程とを有することにより、これらの工程によって世
界観に広がりを持たせたゲームをユーザに提供するこ
とが可能となる。また、前記広告データまたは情報サー

ビスデータを、前記ゲーム実行データを受信するゲーム
端末において実行されるゲーム中に盛り込まれるデータ
とすることにより、ゲームと広告データまたは情報サー
ビスデータとの対応を取ることができ、ゲームの面白さ
を向上できる。また、ゲーム実行データをユーザに対
して配信する工程と、ユーザから送られてくるユーザ
データに基づいて、前記ゲーム実行データを受信するゲ
ーム端末において実行されるゲーム中に盛り込むための
広告データまたは情報サービスデータをユーザに対し
て配信する工程とを有することにより、ゲームの結果に
合わせて広告データまたは情報サービスデータを提供で
きる。また、前記ゲーム実行データと内容が関連付けら
れている動画データをユーザに対して配信する工程を
含むことにより、前記工程により世界観に広がりを持た
せたゲームをユーザに提供することが可能となる。また、
前記ユーザデータにゲームの結果データ及び又はユー
ザ固有データを含ませることにより、ゲーム結果やユ
ーザ固有のデータに対応した特定のデータ配信を行うこ
とができる。また、前記ユーザデータと所定の配信条件
データとを照合し、この照合結果に基づいて前記データ
をユーザに対して配信することにより、配信条件に合致
した特定のユーザ宛てに限定的なデータ配信を行うこ
とができる。また、両者の内容を関連付けるために前記動
画データ及びゲーム実行データを協議体により共同制作
することにより、動画データとゲーム実行データとの内
容等の一貫性を保つことができる。また、前記ゲーム実
行データ及び配信データを所定の伝送媒体を用いてユー
ザに配信し、前記動画データを前記所定の伝送媒体と
は異なる伝送媒体を用いてユーザに配信することによ
り、一斉配信と個別配信の各々に適合した伝送媒体を利
用することができる。また、前記所定の伝送媒体は放送
網又は可搬型記憶媒体であり、前記所定の伝送媒体とは
異なる伝送媒体は通信網であるので、既存の伝送媒体を
利用して、一斉配信と個別配信の各々に適合した伝送を
行うことができる。また、ゲーム実行データを受信する
工程と、前記ゲーム実行データと内容が関連付けられて
いる動画データを受信する工程と、前記受信したゲーム
実行データを実行可能に再生する工程と、前記受信した
動画データを視認可能に再生する工程と、ユーザデータ
を送信する工程と、前記ユーザデータの送信により前記
ゲーム実行データの実行に影響を与えるデータを受信す
る工程とを有することにより、これらの工程によって世
界観に広がりを持ったゲームを行なうことが可能とな
る。また、ゲーム実行データを受信する工程と、前記ゲ
ーム実行データと内容が関連付けられている動画データ
を受信する工程と、前記受信したゲーム実行データを実
行可能に再生する工程と、前記受信した動画データを視
認可能に再生する工程と、ユーザデータを送信する工程
と、前記ユーザデータの送信により広告データまたは情
報サービスデータを受信する工程と、前記受信した広告

データまたは情報サービスデータ再生する工程とを有することにより、これらの工程によって世界観に広がりを持ったゲームを行なうことが可能となる。また、ゲーム実行データを受信する工程と、前記受信したゲーム実行データを実行可能に再生する工程と、前記受信した動画データを視認可能に再生する工程と、ユーザデータを送信する工程と、前記ユーザデータの送信により前記ゲーム実行データを実行可能に再生した際のゲーム中に盛り込まれる広告データまたは情報サービスデータを受信する工程とからなり、これらの工程によって世界観に広がりを持ったゲームを行なうことが可能となる。

【図面の簡単な説明】

【図1】本実施の形態におけるネットワークゲームシステムのビジネスモデル構造を示す図である。

【図2】製作会社1、放送局2およびサービスプロバイダ4の関係図である。

【図3】製作会社1のアニメーション製作者1cとゲームデザイナー1dによる放送番組素材とゲームプログラムの制作模式図である。

【図4】本実施の形態のネットワークゲームシステムに必要なインフラ要素を示す図である。

【図5】放送局2の概略的なシステム構成図である。

【図6】サービスプロバイダ4の概略的なシステム構成図である。

【図7】サービスプロバイダ4の配信データサーバ15に格納されるゲームプログラム（メインプログラム15aとサブプログラム15b）の概念構造図である。

【図8】ユーザ5_j（jは1～n）の概略的なシステム構成図である。

【図9】ゲーム端末22の構成図である。

【図10】データメモリ25の記憶領域模式図である。

【図11】ユーザ5_jから見たネットワークゲームシステムの利用状態を示す図である。

【図12】1週間単位で繰り返される場合のゲームプログラムの配信スケジュールを示す図である。

【図13】上記スケジュール（図12）に対応するユーザ5_jの判断フローチャートである。

【図14】ゲーム端末22のデータメモリ25に格納されたサブプログラムの一例を示す要部リスト図である。

【図15】ゲーム端末22におけるゲーム処理の概略的なフローチャートである。

【図16】ゲーム端末22の表示概念図である。

【図17】ゲーム端末22のデータメモリ25に格納されたサブプログラムの他の例を示す要部リスト図である。

【図18】あるユーザ5_jのユーザデータ45を示す図である。

【図19】サービスプロバイダ4で実行されるCM配信処理のフローチャートである。

【図20】重み演算および実視聴時間データに基づく重み修正の概念図である。

【図21】CMデータの視聴実績に基づく質問回答番号の修正処理（ステップS39）を含むCM配信処理の要部フローチャートである。

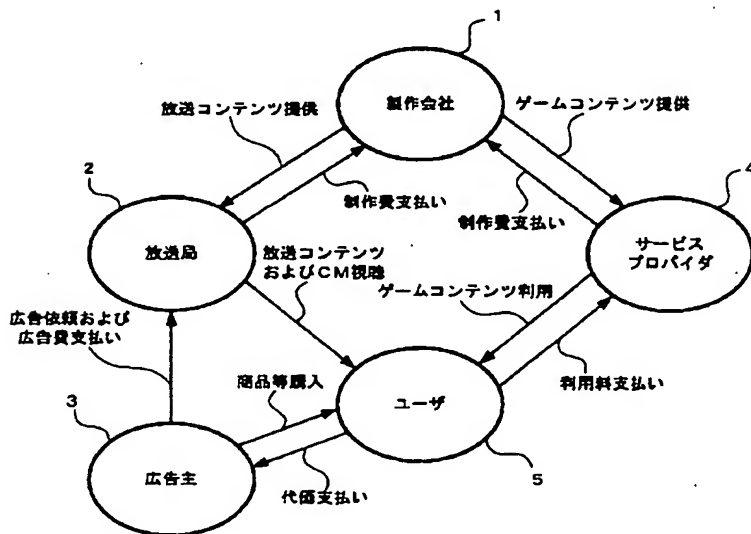
【符号の説明】

2 放送局（放送番組配信手段）

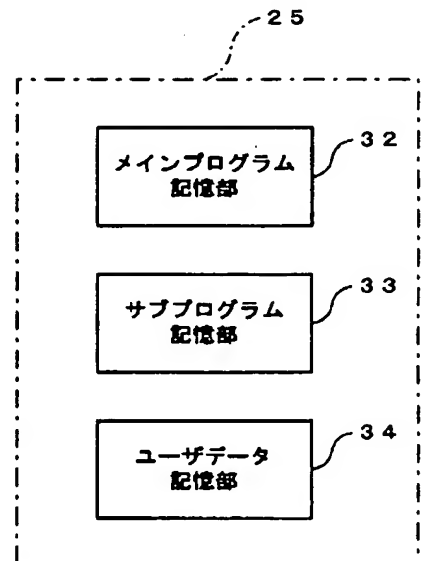
4 サービスプロバイダ（プログラム配信手段、選択手段）

22 ゲーム端末（ユーザ端末）

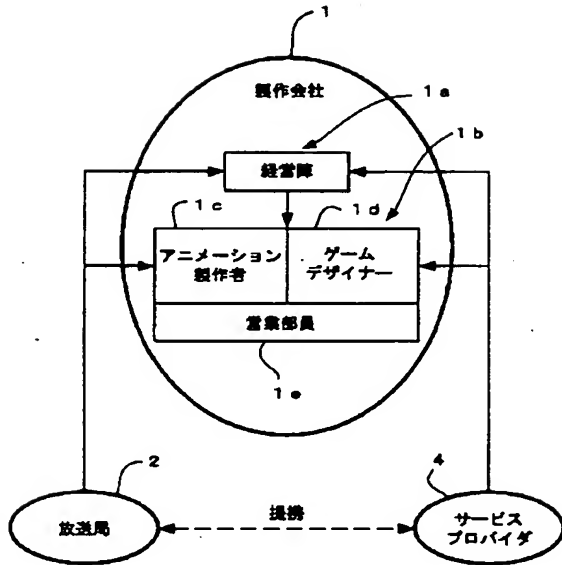
【図1】



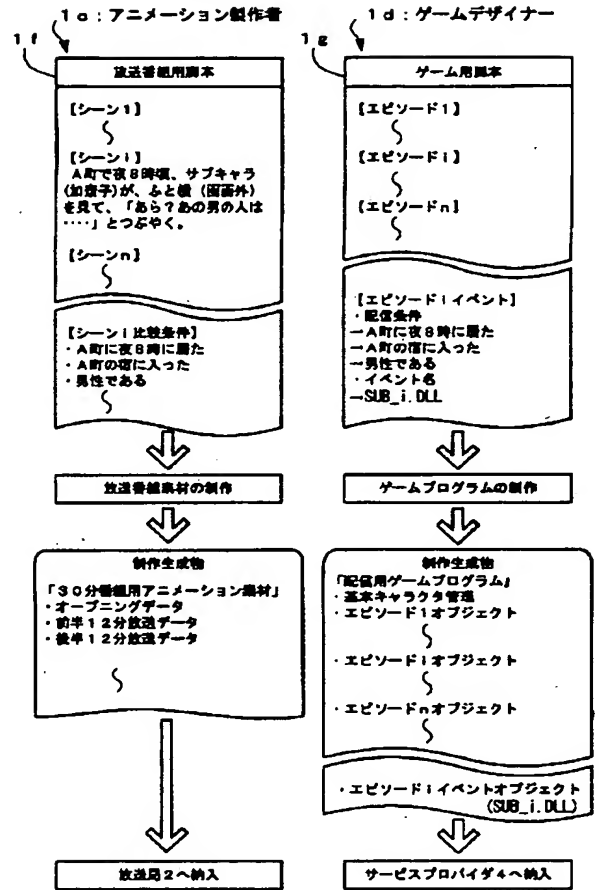
【図10】



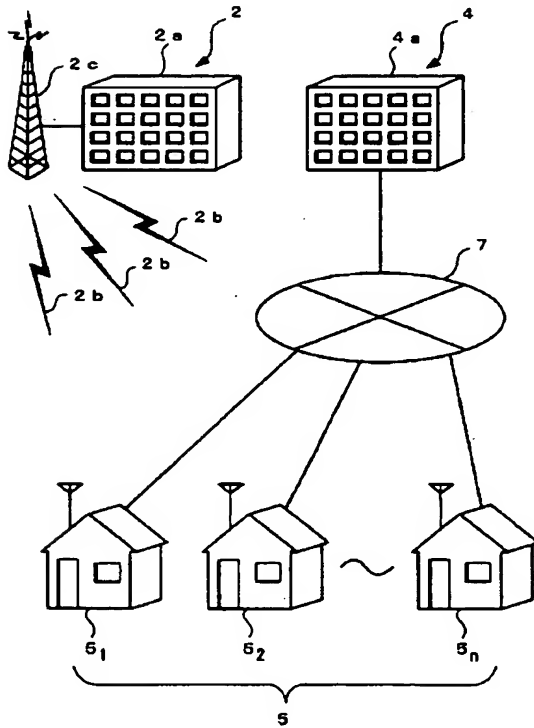
【図2】



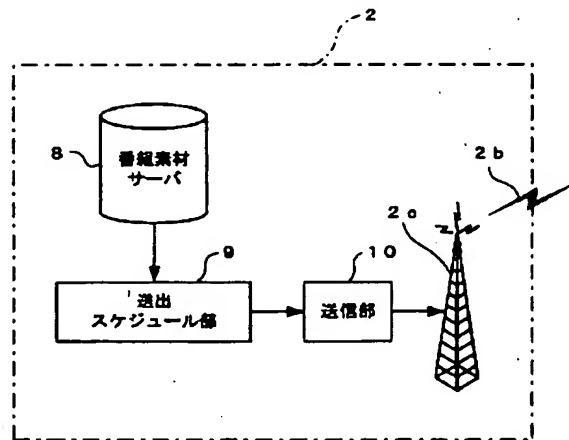
【図3】



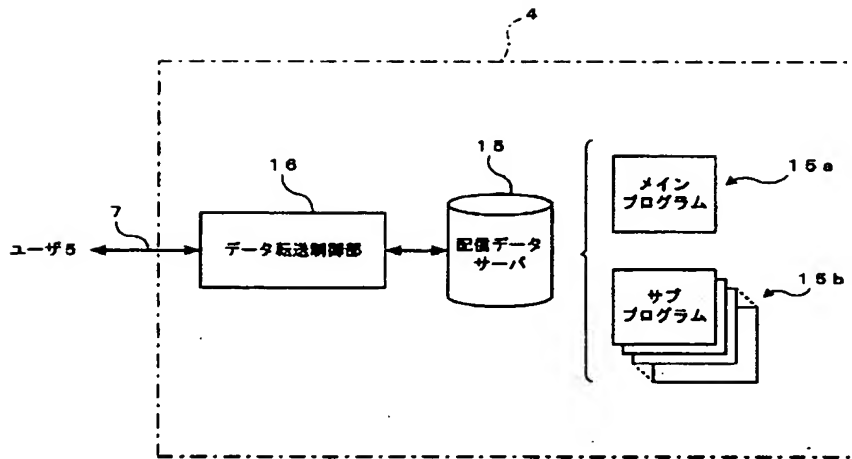
【図4】



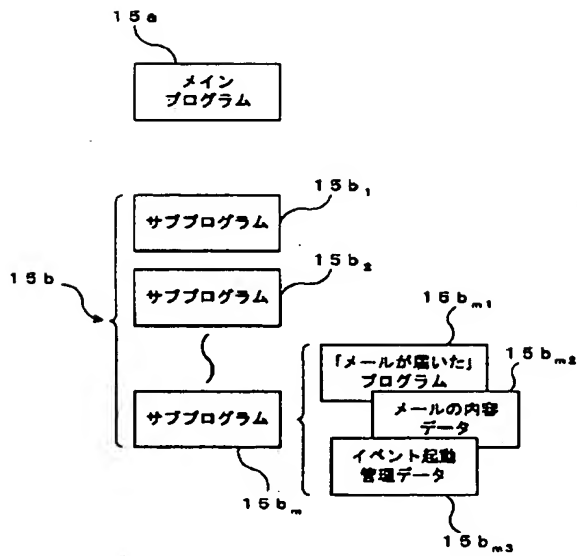
【図5】



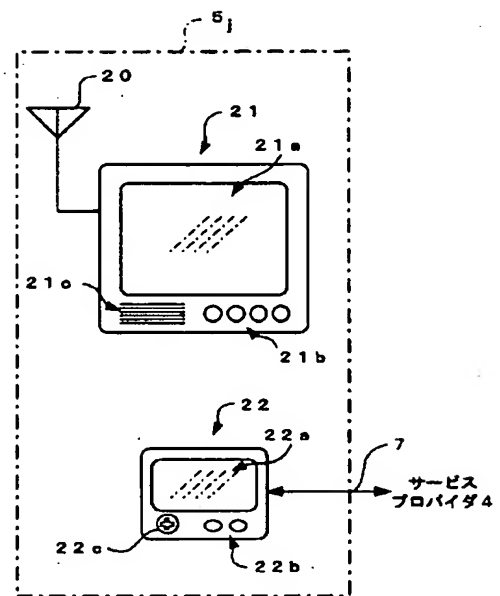
【図6】



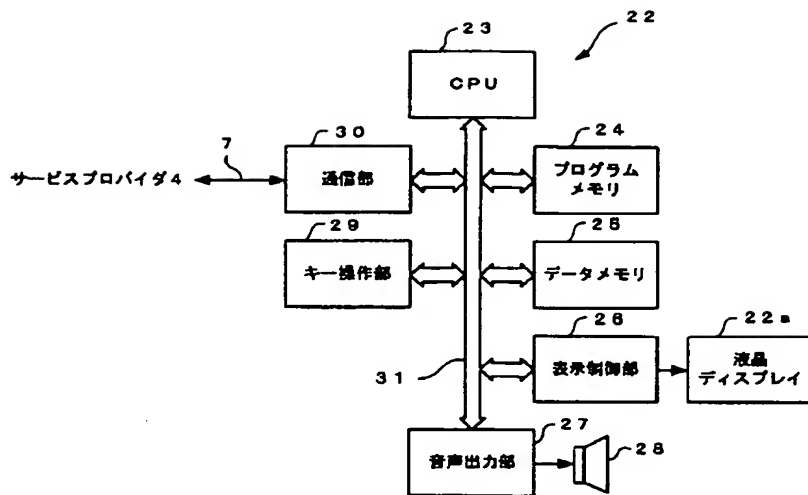
【図7】



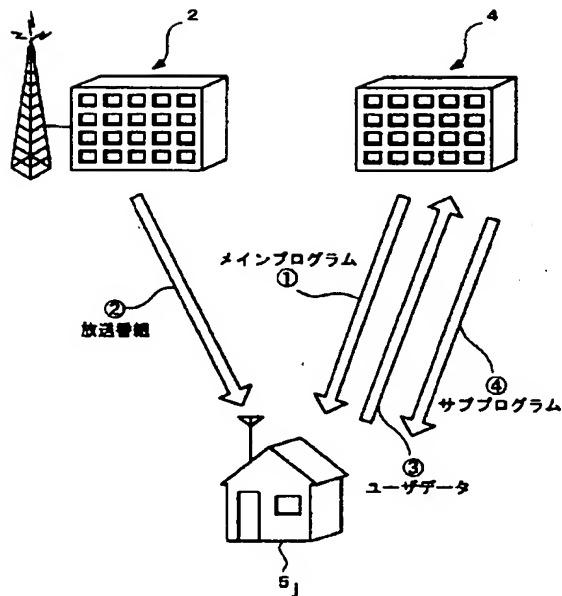
【図8】



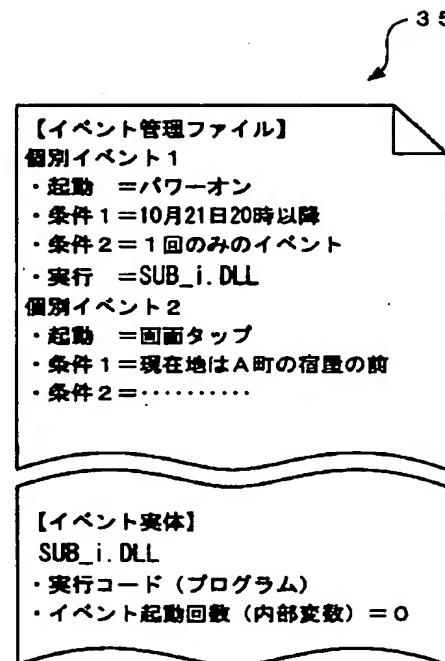
【図9】



【図11】



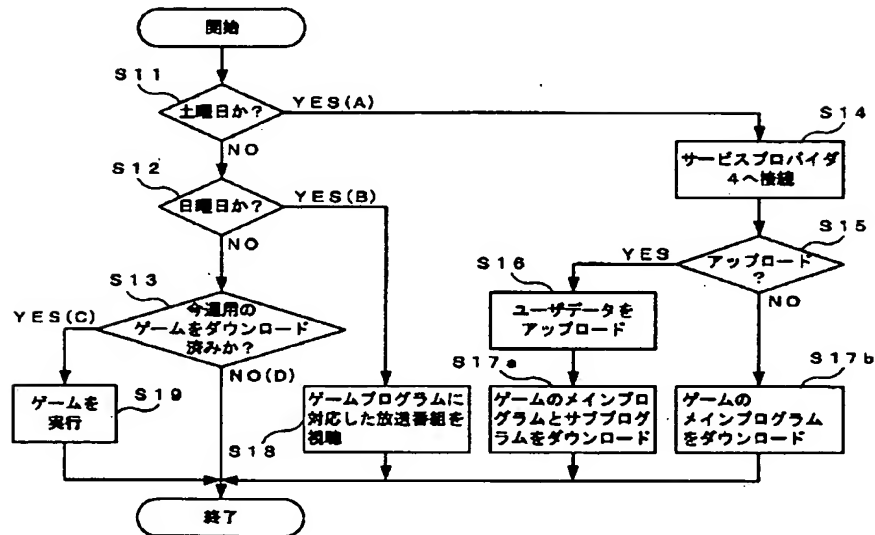
【図14】



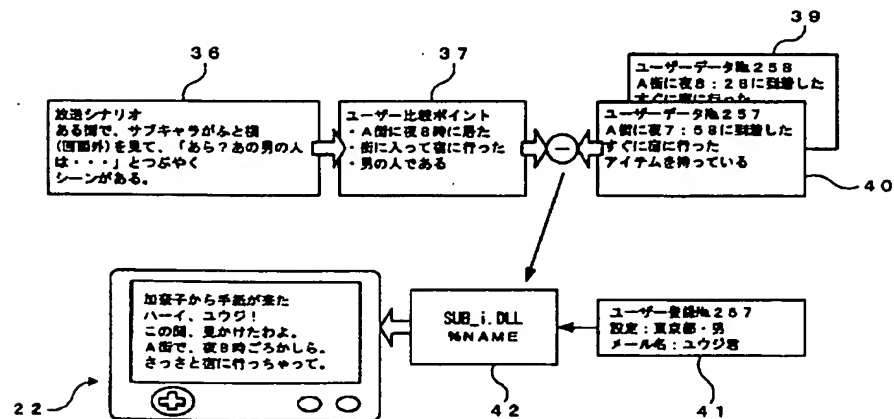
【図12】

| | | 経過日数 | | | | | | |
|-------------------------|-----------------|------|---|---|-----|---|---|--|
| | | 曜日 | 1 | 2 | 3~7 | 8 | 9 | |
| | | | 土 | 日 | 月~金 | 土 | 日 | |
| スケジュールA (一括ダウンロード方式) | ゲームプログラムのダウンロード | | | | | | | |
| | ゲームに対応した放送番組の視聴 | | | | | | | |
| | ゲームの実行 | | | | | | | |
| | ユーザデータのアップロード | | | | | | | |
| スケジュールB (個別ダウンロード方式) | メインプログラムのダウンロード | | | | | | | |
| | ゲームに対応した放送番組の視聴 | | | | | | | |
| | ゲームの実行 | | | | | | | |
| | ユーザデータのアップロード | | | | | | | |
| | サブプログラムのダウンロード | | | | | | | |
| | | | | | | | | |

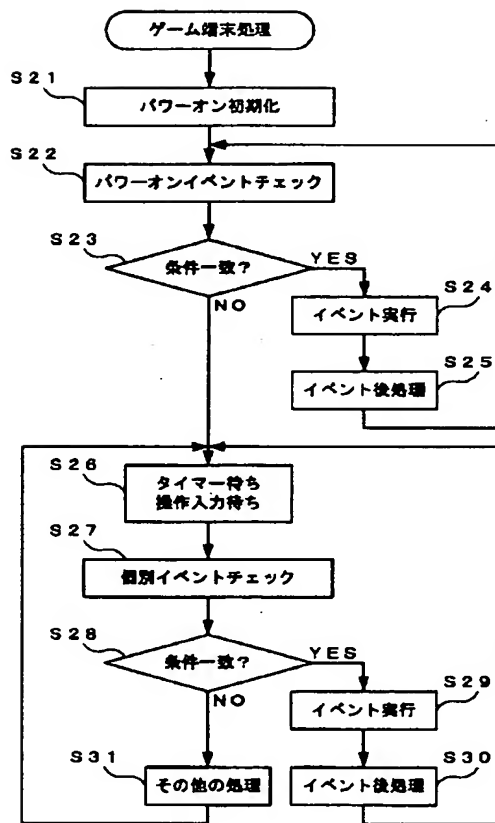
【図13】



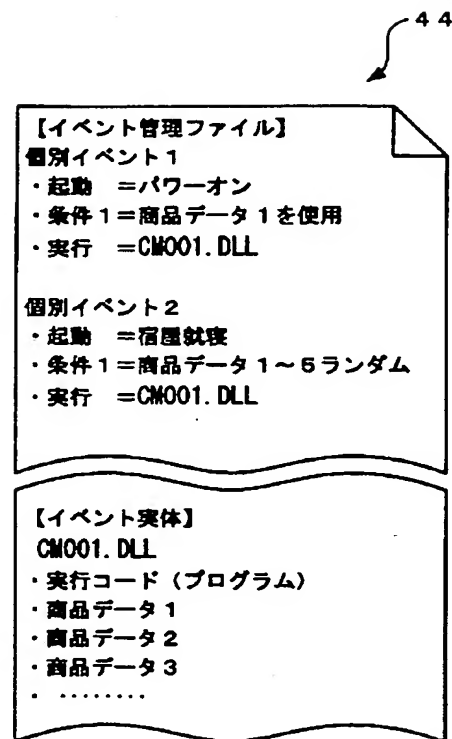
【図16】



【図15】

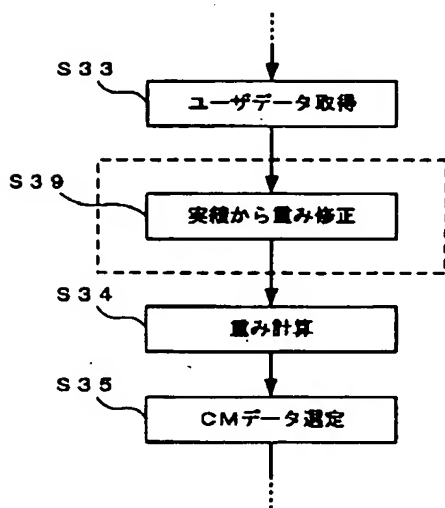


【図17】

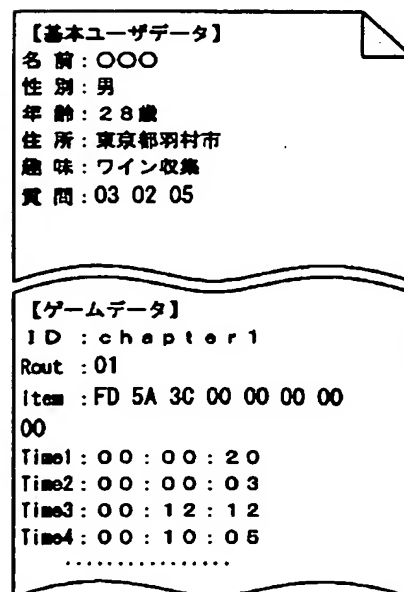


【図18】

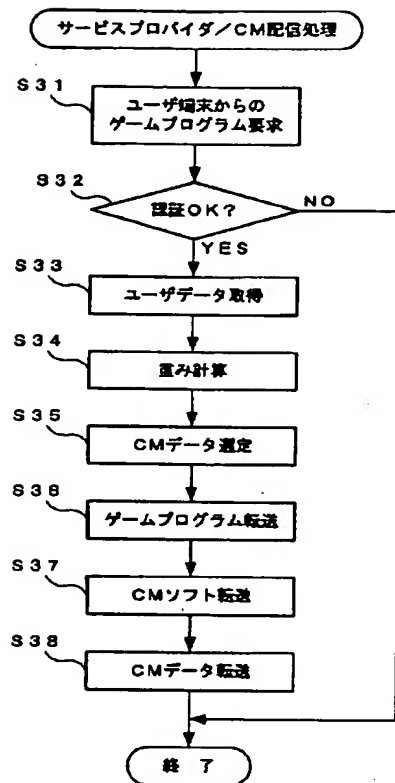
【図21】



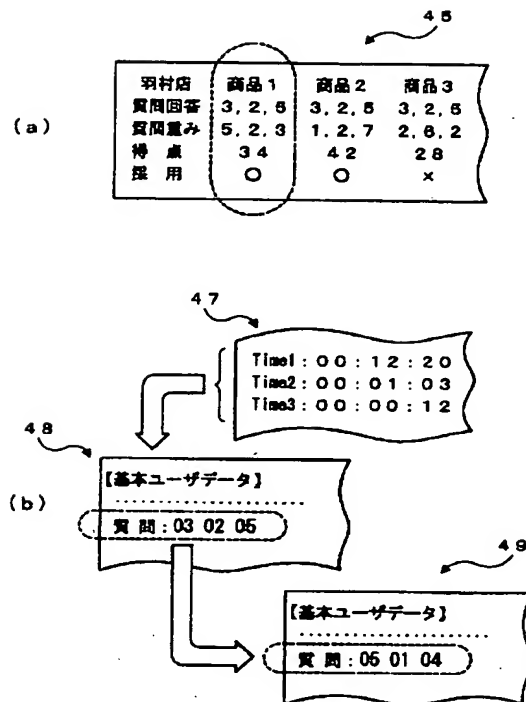
45



【図19】



【図20】



フロントページの続き

Fターム(参考) 2C001 AA00 AA17 BD00 BD07 CB01
CB08
5C064 BA01 BA07 BB05 BC04 BC18
BC20 BC23 BD02 BD03 BD08
BD14